



仙剑奇侠传五前传
试玩报告





大众软件旬刊
2013年
总第428期



01 月下
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



FEATURE NOVEL COMPUTERS GUIDES HINTS MAGAZINE SPECIAL PREVIEW FOCUS APPLICATION POPSOFT E-SPORTS INFORMATION TOPTEN GAME REVIEW CONTACT SPORTS ENTERTAINMENT

P23 语言的力量
外语学习软件成就语言大师

P33 只选对的，不选贵的
外语学习网站大扫荡

P39 沟通无障碍
机器翻译漫谈

语言学习新革命



www.popsoft.com.cn


ISSN 1007-0060
9 771007 006098 03



梦幻龙族2
ml.9hgame.com
韩国高人气格斗网游
格斗无限
萌爱无边
开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物
ML.9HGAME.COM
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES

重点推荐

P22 特别策划
语言学习新革命



随着电子科技与互联网的迅猛发展，学外语已经变得更加方便、高效和富有多样性，外语学习的方法发生了巨大的改变，促成了语言学习的又一次革命。

P44 应用聚焦
协作无间
——漫谈智能移动设备与PC平台的远程控制方案



拿起智能手机和平板电脑，易如反掌地控制千里之外家中的PC——看过了本期的“应用聚焦”，人人都可以轻松掌握这种技巧！

P96 攻城略地
杀手——赦免



时隔6年，光头克隆人杀手47号重现江湖，为拯救超能女孩维多利亚不再重蹈自己的覆辙，而不惜与雇佣自己的契约代理组织（ICA）反目抗争。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
贵州	郭乐	湖南	司玉明
宁夏	周云虎	甘肃	李磊
河北	李玉玲	广西	赵倩
河南	卢坤	上海	乐琳
北京	夏宇	北京	胡明
上海	陆震	湖南	王钰
天津	李子谦	北京	梁晓
四川	杨洪德	上海	王笑
吉林	杜鹏飞	广东	张进洋
黑龙江	李强	新疆	邵杰



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



智·赢先机

华为 G510T

酷派 8190

天语 T6

绚丽 4.5 英寸大屏 让感官更震撼！

中国移动智赢系列手机，999元起越级上市

AD-T-000-073

中国移动智赢系列手机，撼动你的感官，升级你的享受！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；极速双核处理器，引领游戏、办公的速度；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用；领先的智能节电技术，延长你的欢乐时光。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店**10086.taobao.com**







主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 赵博
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年1月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

评游析道

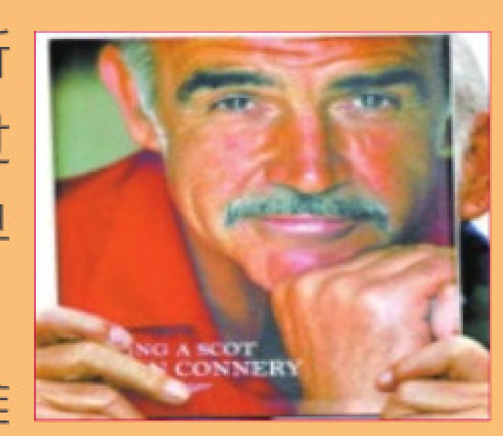
极限竞技

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

责编手记



正在看这本杂志的读者老爷，您所处的时间应该是还有半个月左右就要过春节了，Joker在这里提前先给您拜个早年。而Joker在制作这这期杂志的时候，还是2012年底，也就是那个传说中玛雅人所预言的“世界末日”左近。Joker对这一天可期待了，因为一切都如我预计的一样，12月21号之后，太阳照常升起，地球依旧转动，谣言不攻自破，汉庭如家……悬崖勒马，我们是一本有节操的杂志。

忙里偷闲的Joker最近迷上了《文明Ⅴ——众神与国王》，虽然大家都在说它不如四代经典，但是我还是玩得津津有味。因为在我手下，“仁慈的阿提拉”正在为建设伟大的“匈奴共和国”呕心沥血，这种与现实的强烈反差感，让我无法自拔。

“末日”已经过去，我们都已“重生”。大家新的一年肯定有很多想要做的吧，放心大胆地去做吧，毕竟我们都“死”过一回了不是么。悄悄告诉诸位，杂志要改版了呦，这一期可见端倪，下一期将更为明显。

就说这么多，“老地方”饭馆倒闭了，我还得重新找地方给众小编订加班饭，就不耽误您看杂志了。

本期责编：Joker

极目远眺
佳能SX50 HS数码相机

■晶合实验室 山青

由于独立的大变焦镜头昂贵且笨重，手机难以提供高倍光学变焦能力，大变焦数码相机（DC）几乎是唯一未受可换镜头数码相机或手机冲击的便携相机类型。佳能推出的SX50 HS，就是一款拥有50倍大变焦、广角镜头和出色影像系统的产品。



镜头左侧的“构图辅助按钮”，在使用大变焦时可暂时扩大取景范围，便于快速确定目标位置和构图，或者寻找丢失的拍摄目标



50倍光学变焦镜头收缩后的长度仍无法完全收入机体，因此其体积较大，不过也恰好可以提供较大的手柄，使握持更舒适，而且其体积与595g的重量相比于同等变焦能力的单反、微单还是要轻便得多


可旋转的46万像素2.8英寸屏幕便于用户以各种角度拍摄，用来自拍也很方便，光学取景器没有安装传感器，因此不能贴近自行启动，只能在屏幕扣下时或用屏幕设置按键（Disp）选择启用



SX50 HS采用24～1200mm等效焦距镜头，变焦速度比前辈SX40更快，最大倍数变焦不足3秒即可完成，其最大光圈为F3.4（广角）～F6.5（长焦）



SX50 HS的大部分操控键集中在右侧，背部五向键周围带有拨轮，提供了独立的录像键。在闪光灯左侧和后方也有闪光、打印等辅助按键。其背部还有配合拇指位置的防滑区等设计，操控便捷舒适



炫目度：★★★★

口水度：☆☆☆☆☆

性价比：★★★★☆

厂商： 佳能（Canon）

上市状态： 已上市

参考价格： 3100元

附件： 充电器、说明书、背带等

咨询电话： 400-622-2666（订购热线）

推荐用户： 旅游爱好者、需要远摄能力的用户

相似产品： 尼康P510、奥林巴斯SP820等

中国移动通信
CHINA MOBILE

智·赢先机

华为 **G510T**

海信 **T950**

天语 **T6**

智能节电技术 让精彩更持久!

中国移动智赢系列手机,999元起越级上市

AD-T-000-075

中国移动智赢系列手机,采用领先的智能节电技术,让快乐更持久!绚丽4.5英寸大屏,刷新看电影、上网的乐趣;极速双核处理器,引领游戏、办公的速度;最新的Android 4.0系统,拓展更多好玩的应用。这一切顶级智能享受,只需999元起!

- 产品陆续上市,详询各大营业厅,或登录中国移动淘宝官方旗舰店**10086.taobao.com**

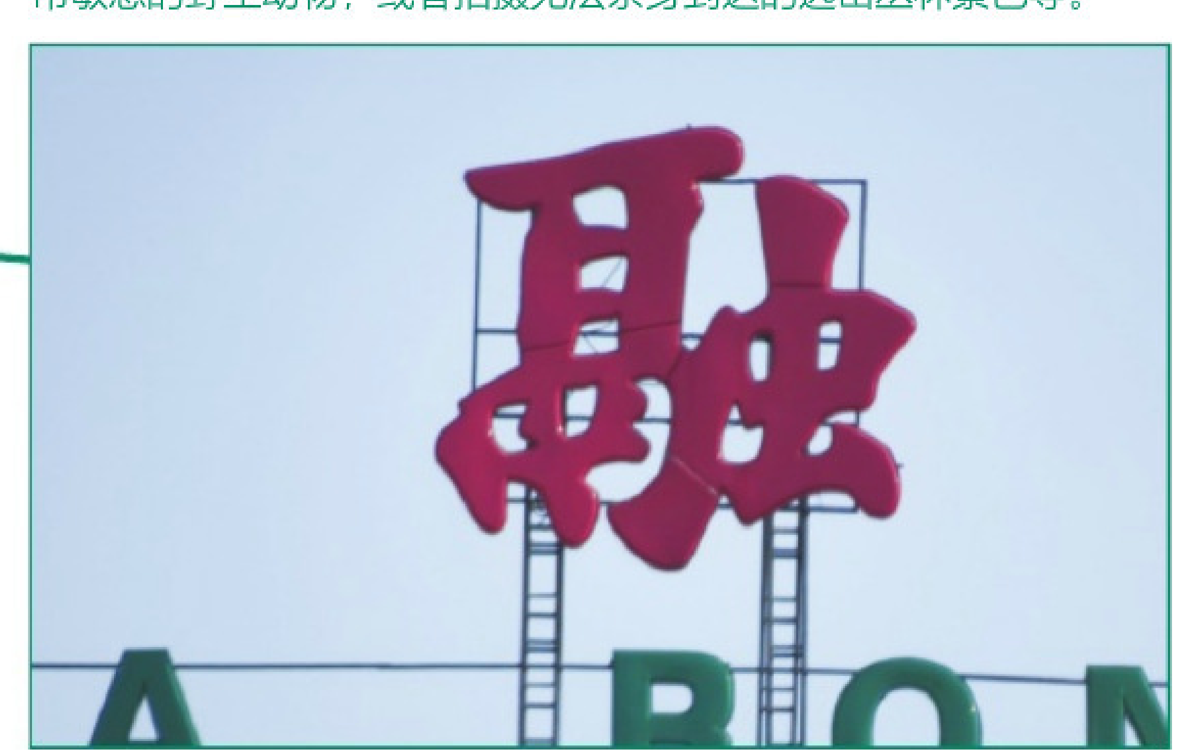


引领3G生活







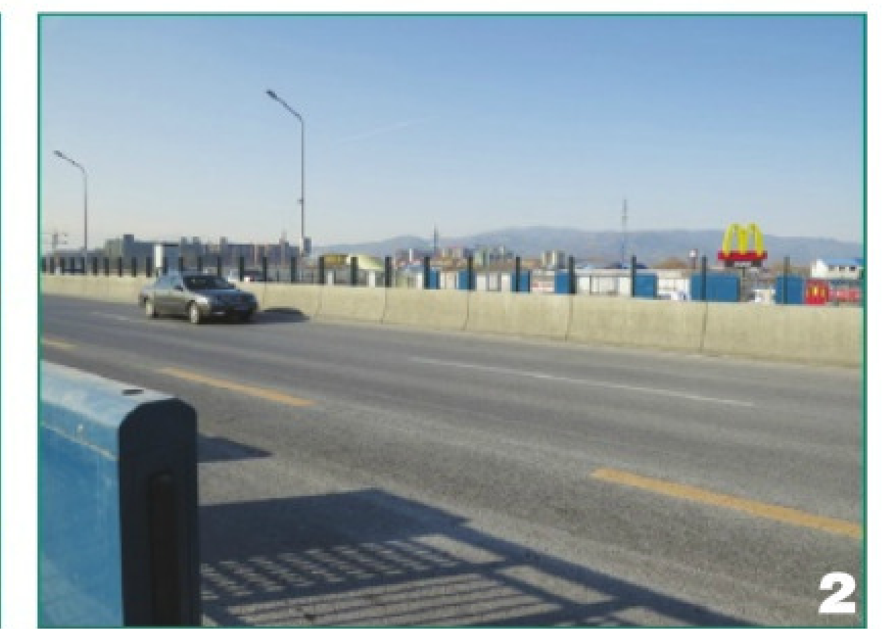


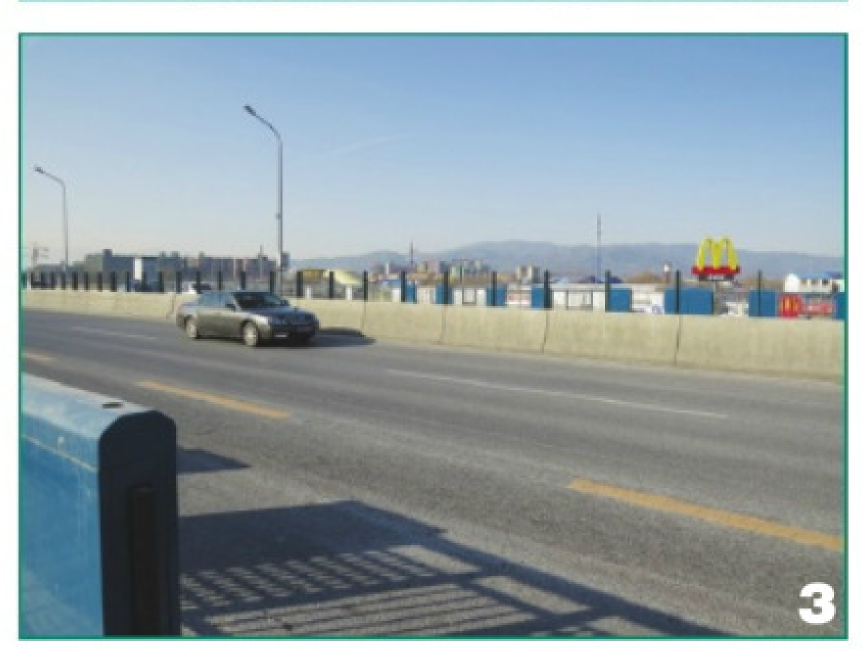
在使用50倍光学变焦时，很轻微的移动就会造成画面的剧烈运动，使拍摄目标模糊甚至离开取景范围，智能IS防抖集合6种防抖模式，可提供相对稳定的大倍率变焦画面。当然在进行大变焦拍摄时，最好还是使用脚架或至少使用更稳定的光学取景方式。从实际拍摄能力看，它可以清晰地记录各种远景，例如用来拍摄鸟类等对人类非常敏感的野生动物，或者拍摄无法亲身到达的远山丛林景色等。



这款相机型号中的HS表示它采用HS SYSTEM，以1210万有效像素的CMOS图像感应器与DIGIC 5影像处理器配合，可提供更高速和更出色的拍摄体验，还有大量拍摄场景模式可选择。它在高感光度、低光照条件下也能提供良好的照片，例如图中以夜景模式拍摄的夜景照片，即通过高ISO和多次曝光进行自动分析，获得了出色的效果







它在广角端可提供3cm微距拍摄，成像很锐利，而且有一定的焦外虚化能力（如图中的胳膊及脸部），可较好地突出拍摄主体

SX50 HS还支持1080p全高清视频拍摄，并可在录像模式下随时抓拍照片，另外还有运动模式、自动跟踪对焦、“高画质高速连拍”场景模式（在不足一秒内连拍10张，上图为隔张选取），都可用来记录各种运动物体

从自动识别58种场景的“智慧AUTO”模式，到多种创意滤镜模式，SX50 HS非常适合初级用户的轻松与趣味拍摄。同时它也提供了光圈优先（AV）、快门优先（TV）等多种较专业的拍摄模式，有经验的用户可拍出更具专业范儿和个性化的照片。

总结：

这款大变焦数码相机同时拥有拍摄乐趣与一定的专业拍摄能力，加上一秒左右的启动时间和一整天的续航时间，可让用户随心所欲地留下各种回忆。P

实用的艺术
苹果iPad mini平板电脑

■晶合实验室 狂暴鸭

在2012年11月的苹果发布会上，iPad 4更多地只是一种点缀，一次小惊喜，大家更加关注的是一款全新小尺寸Pad——7.9英寸的iPad mini。它的出现不仅意味着苹果并没有按照乔帮主的遗愿坚持走在10英寸（9.7英寸）单一产品线的道路上，而是开始放下身段迎合果粉的需求；也证明了苹果想要继续扩大在平板电脑领域的优势，将刚刚凭借7英寸产品有些起色的Android产品扼杀在摇篮里。

为使iPad mini更贴合“迷你”的身份，苹果颇下了一番苦功，将其三围控制在200mm×134.7mm×7.2mm，重量也剧降至308克，比iPad轻了不是一星半点。一般男性用户单手握持半小时不会感到疲劳；女性用户单手使用也没有太大问题。虽然iPad mini体型较宽，难以塞入一般的牛仔裤口袋，但装入大衣和帽衫的口袋中携带是完全可以的。





iPad mini采用了与iPhone 5、iPod Touch 5相似的设计与制造工艺，阳极氧化处理的铝合金Unibody一体成型机身，辅以金刚石刀具削切而成的精致边角，使iPad mini极具流光、冷峻的金属艺术感。也正因如此，iPad mini拥有了真正的黑白双色产品供消费者选择，而之前的产品仅是屏幕面板颜色有所区别。其中黑配碳黑色的组合比起白配银白色看起来更为深邃和有内涵，可以说是一种低调的奢华

iPad mini上市之后，其1024×768这种略显落伍的分辨率受到了不少指责，特别是被苹果Retina视网膜屏幕惯坏的苹果用户纷纷表示感觉难以接受。但从笔者的实际使用过程看，虽然在某些情况下其显示字体有明显的毛边，不如iPad 4、iPhone 4等产品的屏幕锐利，但对日常应用来说已经足够。它的窄边框设计使屏幕可视面积比Google Nexus 7多了35%左右，但是用户单手使用时难免会触碰到屏幕，因此苹果使用新的触摸判定方式避免误操作，当一只手指搭在屏幕边缘时不会进行任何操作，同时也可用其他手指进行各种操作。



铝制外壳虽然为外形赢得了不少艺术上的加分，但在使用时一定要注意保护，和笔者的iPhone 4屏幕亲密接触后，iPhone 4毫发无伤，它却则不仅掉漆还有轻微的凹陷。若想保持住长久的金属光泽，Smart Cover等防护外壳必不可少



iPad mini的前后摄像头分别为120万像素和500万像素，与iPhone 4、iPad 4规格相同，后置摄像头还拥有蓝宝石晶片镜头和周边钢圈保护，拍摄效果可以说是iPad中最好的，当然这也与其重量较轻有关，不会像iPad 4那样端着会手抖

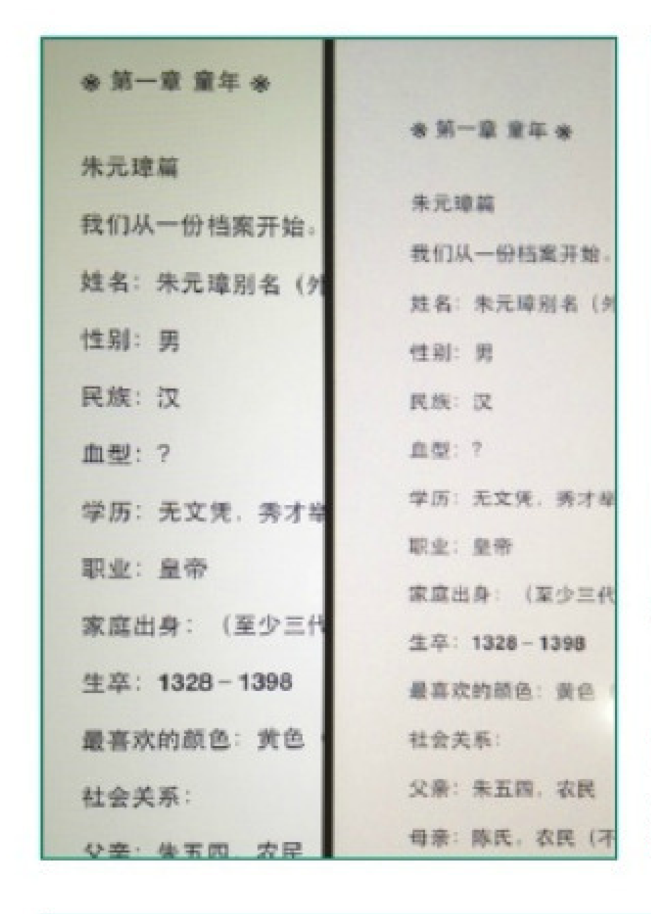


采用分体式结构的音量调节按键，配合首次在iPad系列中提供的立体声扬声器



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 苹果（Apple）
上市状态： 已上市
参考价格： 2498元（16GB WiFi版）
附件： 充电器、数据/充电线等
咨询电话： 400-666-8800（电话购买）
推荐用户： 中高端数码娱乐、教育用户
相似产品： 谷歌Nexus 7、三星P6800、亚马逊Kindle Fire等





iPad mini所用的Smart Cover设计和iPad不同，特别是磁性边条的设计

iPad mini（左）与俗称“牛排”的第三代iPad（右）显示效果对比，如果在正常持握距离下观看，其实没有太多的区别，但如果贴近屏幕就能看出差距

总结：

尽管iPad mini的硬件配置显得些落伍，A5双核处理器和512MB的内存，加上1024×768的屏幕分辨与较早的iPad 2几乎完全一致。但要为它配上Retina屏幕，就不得不在重量厚度与电池续航等方面做出牺牲，都会影响到用户的最终使用体验。如果考虑购买一款7英寸左右的便携式平板电脑，对软件及体验有所要求的话，iPad mini无疑是上上之选。P



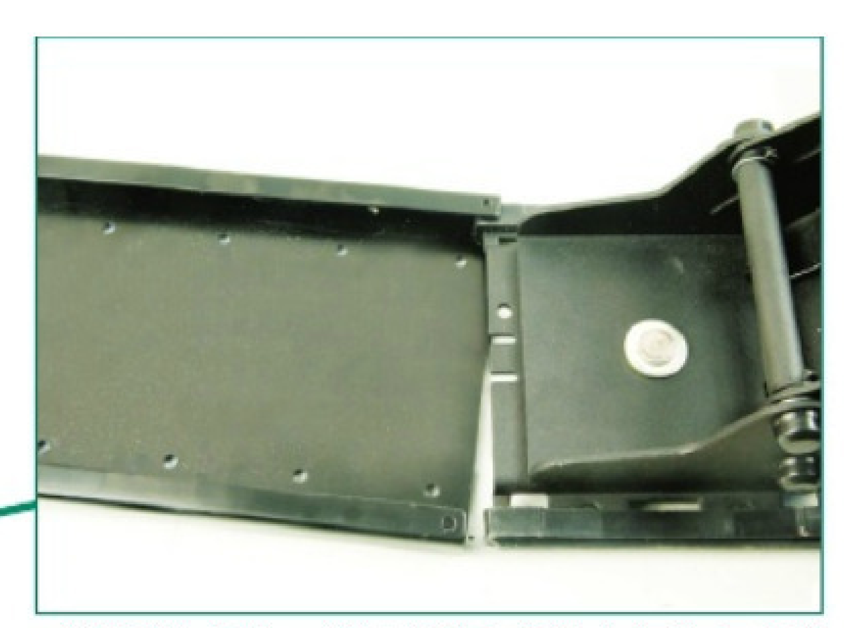
改造电脑桌

Dxracer KT1500键盘托

■晶合实验室 魔之左手

Dxracer的电脑椅产品在WCG等场合出尽了风头，让人充分感受到专业设计的魅力，其实Dxracer产品的DIY和改造能力，也同样吸引人。KT1500键盘托就是一款用来改造非电脑桌的产品，能够为这些桌子增加可收放的键盘空间，将其改造为“标准”的电脑桌。

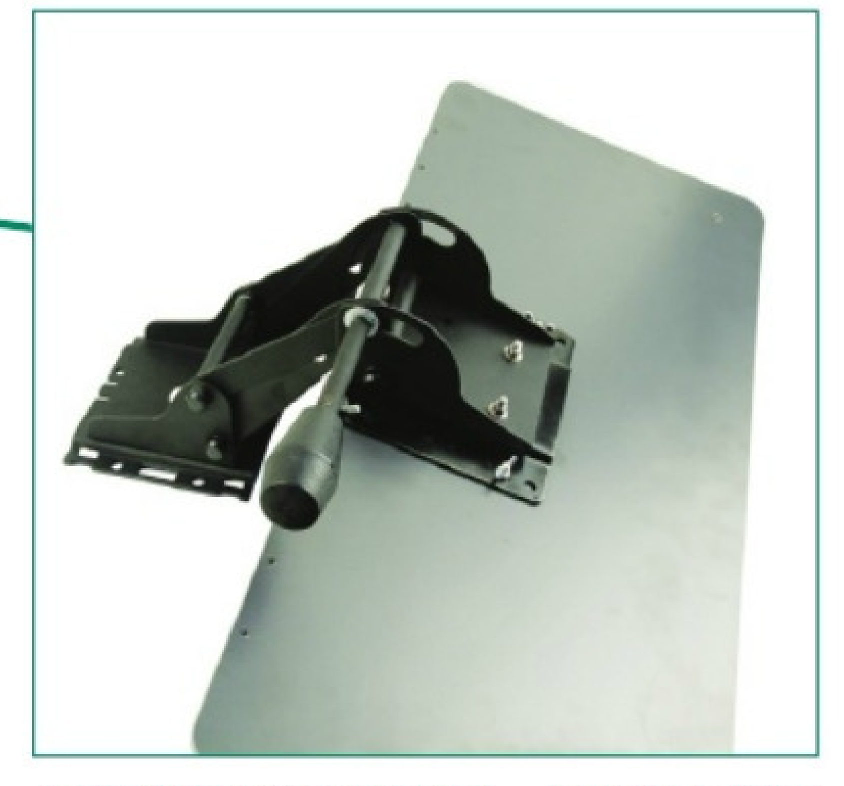
KT系列键盘托实际上是KT/AA系列键盘托架和KT/KP系列键盘托的组合，例如KT1500就说明是KT/AA/1000型键盘托架和KT/KP/500键盘托搭配的产品，用户也可选择不用螺丝安装的键盘托架和带有鼠标小托板的键盘托等，构成最适合自己的组合。



底部滑轨部分，托架部分和滑轨之间有用来润滑和封闭的橡胶层，使用起来相当顺滑



隐藏安装在桌面底部的滑轨可提供440mm的轨道行程，金属结构相当牢固。键盘托可左右转动约45°，另外还可提供150mm左右的上下位置和48.4°的俯仰角度调整，以适合不同的使用角度，使用舒适且可保护用户的健康



巨大的旋转手柄带有橡胶头，用于紧固或放松键盘托架，可调整高度或俯仰角度



键盘托的宽度达到63cm，不仅可安放大型游戏键盘，还留有鼠标活动的空间，其前部带有可拆卸的皮质护腕垫，而且后部也设置了留有连线开口的阻挡条，在仰角较大时可挡住键盘，并便于整理连线

总结：

这是一款很有Dxracer特色的电脑外设，安装简单且使用舒适，还有相当多的选择与组合方式，可满足不同习惯的用户。P

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 迪锐克斯（Dxracer）
上市状态： 已上市
参考价格： 399元
附件： 螺丝、附赠小扳手等
咨询电话： 400－666－6510（咨询热线）
推荐用户： 有较高DIY能力的中高端游戏、商务用户
相似产品： XHW钢制键盘托等

拓展视野
戴尔UltraSharp U2913WM显示器

■晶合实验室 魔之左手

作为电脑最重要的信息交互设备，显示器的发展过程不仅体现了技术的进步，还与人类本身的自然属性密切相关。人类眼睛的排列方式使得我们的视野的水平角度较大，而垂直角度明显小得多，因此在16:9规格显示器发展到27英寸后，大家发现在正常的使用距离上，更大的显示面积已经无法带来更大的实际可视范围。同时电影、游戏、各种软件应用，甚至是操作系统的图像都在向更“宽”的显示方向发展，也对显示设备提出了要求。这些限制和需求，造就了以戴尔UltraSharp U2913WM为代表的新一代21:9宽屏显示器。



戴尔U2913WM采用29英寸IPS广色域面板，21:9规格，分辨率达到2560×1080。它采用窄边设计，屏幕左右边缘的边框凸起很小，下边框中的控制键也采用触摸式而没有突出的按键，因此正面显得非常简洁





U2913WM的支架结构简单，但可提供左右约40°的水平旋转能力和上下约12CM的高低调节能力。其连接装置简单牢固，而且可以很方便地转换为壁挂方式。所有的连线都穿过支架上的椭圆开口，可约束线缆，保持桌面整洁

在实际测试中，这款产品的可视角度、色彩表现力等都相当出色，尽管8ms的灰阶响应时间并不算快，但在实际使用中（60Hz刷新率）并不会出现拖影等情况。不过由于其分辨率并非标准，因此一些早期或低端的显卡、游戏、应用等软硬件对其兼容性仍存在一些问题。

总结：

U2913WM代表了一种面向未来应用的显示器形态，结合高品质显示能力的超宽屏将为用户带来更有趣更震撼的显示效果。



U2913WM内置变压器，不过厚度仍保持在较好的水平，背部曲线圆滑，从背后看与金属质感的硬朗支架形成鲜明对比。其右侧有两个USB 3.0接口，由于本身有供电能力，因此可连接诸如大容量移动硬盘等大功耗USB设备，并可为各种数码设备快速充电或交换文件



丰富的连接方式是U2913WM的特色之一，它提供了1个支持HDCP的DVI-D接口、1个DisplayPort 1.2（DP）接口、1个Mini DisplayPort 1.2（mDP）接口、1个HDMI接口、1个VGA接口。另外还拥有1个USB 3.0接入口和4个USB 3.0外接口、1个DisplayPort输出端口、1个音频输出端口，甚至还有用于戴尔音棒（AX510）的直流电源接口，可方便地扩展音频能力。



相对于同时连接双显示器的方式，U2913WM结构简单，连接方便，但显示能力丝毫不逊色，在以全宽同时打开两个门户网站后，还有足够的空间安排QQ、文本等小型窗口



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
参考价格： 6999元
附件： 电源适配器、说明书、数据线等
咨询电话： 800-858-0888（在线销售）
推荐用户： 中端影音用户、游戏玩家
相似产品： 飞利浦298P4、LG 29EA93等

在云端飞舞
傲游云浏览器

■晶合实验室 世界



用户希望随时随地在不同设备上获得一致的浏览体验，傲游云浏览器在这方面给出了一个不错的范例，虽然目前浏览器的云应用还比较简单，但一系列新功能与创新还是让使用者感受到了切实的便利。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：免费

厂商： 网际傲游（北京）科技有限公司
上市状态： 已发布
参考价格： 免费
附件： 无
咨询电话： 010-51651772-808（客服热线）
推荐用户： 拥有多种移动设备并对浏览器有一定云功能要求的用户
相似产品： Opera、Firefox、Chrome等



傲游云浏览器真正实现了跨平台同步功能

2012年12月，傲游正式推出“傲游云浏览器”，为广大上网用户带来了独一无二的云推送、云标签、云下载等全方位的云同步功能。

移动平台与桌面平台的设备互联与内容传输一直都是困扰用户的问题，从传统的线缆连接到利用WiFi在同一个局域网进行无线通讯，总觉得还是不够方便。傲游云浏览器的“云推送”功能很好地解决了这个难题，只需“选定后右键+选择设备推送”即可把网页中的图片、文字或链接发送到云端或其他任意指定设备；反之也可以在移动客户端的傲游云浏览器上实现类似的功能。

此外，浏览器本身的内容同步也是用户最需要的功能之一。傲游云浏览器的“云标签”可以将使用者正在浏览的网页标签上传到云端，之后在其他移动设备或另一台电脑上就可以同步继续查看，实现了从桌面和移动端之间的无缝体验。

傲游云浏览器的“云下载”可以实现类似离线下载的功能，虽然还不能像网盘一样直接从电脑上传文件到云端，但可以将网络上的资源进行下载同步，在其它设备的傲游云浏览器里可以查看并获取文件。

精彩不容错过
腾讯自选股

■晶合实验室 Sting



软件提供沪、深、港及中概股的详细行情数据



提醒功能富有特色，以消息推送的方式大幅节省用户的时间

股票是时下最受老百姓关注的投资理财工具之一，炒股者希望能随时随地了解股市行情与资讯。以往这一需求必须通过PC来实现，而智能手机的出现和发展，则将这种需求落实得更加彻底。“腾讯自选股”是腾讯在2012年推出的一款手机股票资讯类软件，支持iOS和Android平台，特色显著，值得炒股者关注。

除上证和深成指数之外，软件还提供详细的港股、中概股指数以及全球各大股市的大盘指数。在资讯方面，软件提供了7×24小时的海内外财经资讯，其内容的相关度和深度都有不错的表现。

针对智能手机，软件提供了很有特色的行情、公告和研报提醒功能，只要设定好提醒条件，就能在条件触发时收到消息推送。该功能可以帮助用户锁定目标股票和关键资讯，避免高频率地盯盘和刷资讯。

“腾讯自选股”虽不能提供股票交易功能，不过得益于QQ账号的一号通行，用户不仅可使用QQ号直接登陆，还可云同步自选股票，与腾讯提供的其他软件和服务，例如“腾讯操盘手”（PC、手机均有对应软件版本）、腾讯财经（网页）等联动。此外还可利用该账号所对应的微信、微博、邮件等服务随时与朋友分享行情或资讯。

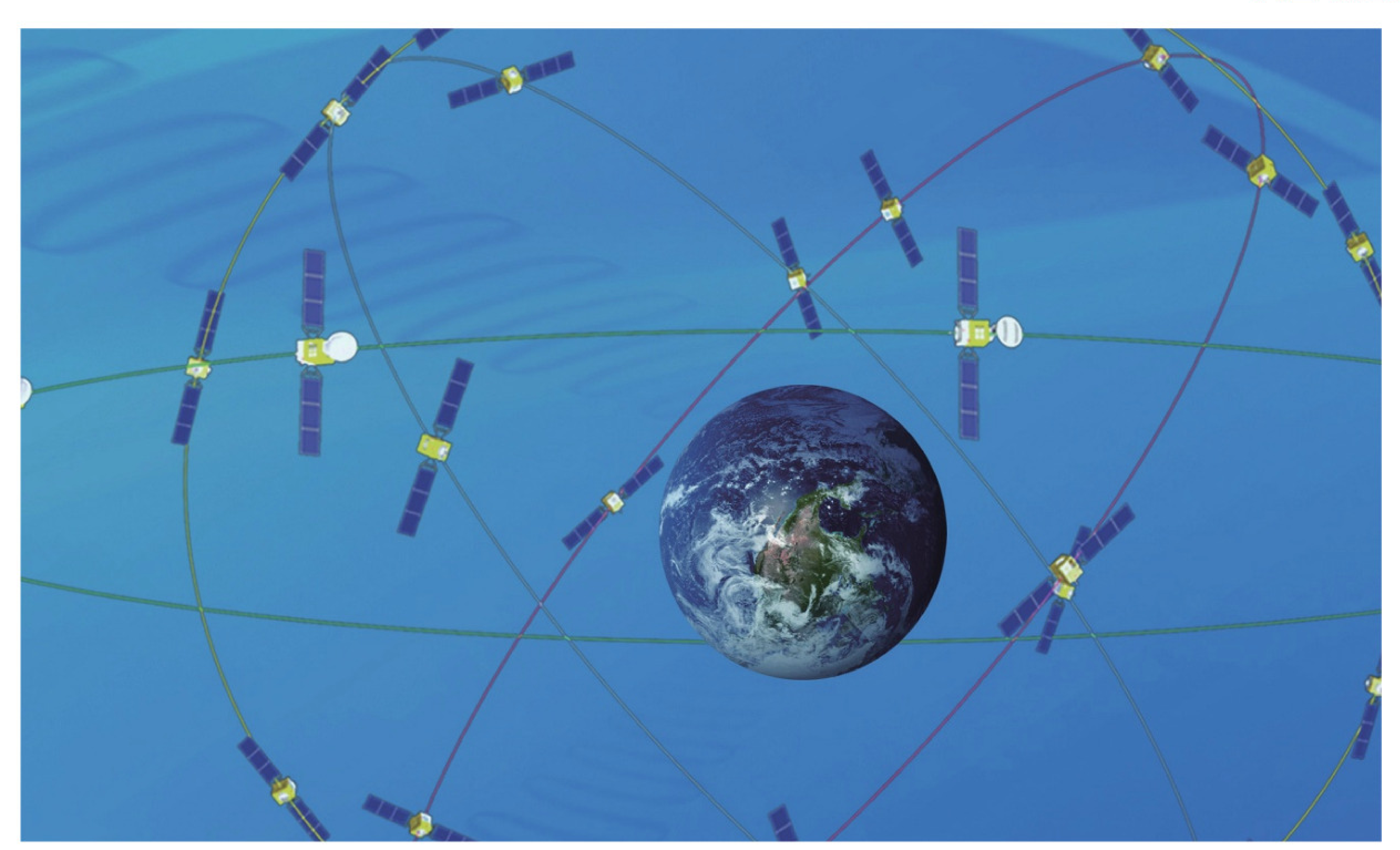




一款富有潜力的手机炒股软件，行情/资讯提醒和QQ账号绑定与同步是其最大亮点。建议软件加强颜色方面的设计，并及时整合在线交易功能。

炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：免费

厂商： 腾讯
上市状态： 已发布
参考价格： 免费
附件： 无
咨询电话： 无
推荐用户： 拥有智能手机的炒股用户
相似产品： 同花顺手机炒股、大智慧手机版、东方财富通手机版等



频段，一种日渐稀缺的资源

■晶合实验室 海参崴渔夫

在《机器人总动员》（WALL · E）这部动画电影中，飞船发射出地球轨道时那层层叠叠的太空垃圾让人印象深刻，实际上，这触目惊心的一幕在今天已经不完全是科幻，随着人类向太空发射人造物的活动日渐频繁，废弃航天器和碎片也越来越多，近地轨道分布着大约10万件这样的太空垃圾，它们以每秒8公里的速度环绕地球运行，对航天设施与宇航员的安全形成了严重威胁。我们经常以“天高任鸟飞”来形容天空的广阔，但这并不意味着我们头顶的空间是无限的，在私人汽车已经普及的今天，缺乏管制的城市交通已经不可想象，而当私人飞行器普及以后，可想而知，在人类活动密集的区域，天空再也不可能任由翱翔——甚至连鸟儿都要被管束起来。

这些都是有形世界中看似无限实则有限的例子，因为有限，所以空间就成为了一种资源。而在无形世界中，人们因为缺乏感性认知，所以更容易产生“无限”的错觉——比如网络世界，数以万亿计的网络域名地址居然会有不够用的一天，这在20年前会让人觉得难以置信。IPv4协议地址已经成为一种资源，并且将在近一两年时间内耗尽，如不采取如普及IPv6协议之类的措施，新用户将无法使用互联网。

与网络协议地址的消耗速度相比，无形世界中的另一样事物也许并不是那么迫在眉睫，但是由于资源有限所引发的矛盾，已经在我们的日常生活中出现，并且有着日渐增多的趋势。

它就是无线电波频段。

“WiFi逼停列车？”

2012年11月1日上午，深圳这座繁忙的城市迎来了它的早高峰，拥挤的公交车与地铁来来回回，将上班族送到各自的单位。8时15分，地铁蛇口线（2号线）一辆列车在行驶中突然紧急制动——而这仅仅是个开始，到9时30分，蛇口线已有多趟列车出现同样状况：制动后暂停一至两分钟，然后才重新启动，并以低速运行进站。随后，为了避免对后续列车造成影响，深圳地铁运营控制中心将部分列车退出服务，大量乘客被迫换乘，有的则滞留在沿线车站。

下午4时16分，深铁运营分公司官方发微博做出解释，称已紧急组织技术人员“会同相关承包商对故障原因进行分析”，并“初步判断是控制列车运行的信号系统受到来自外界不明原因的干扰，导致系统自动产生安全保护”。

这依然只是个开始。2012年11月5日下午3时许，深圳地铁龙岗线（3号线）一辆列车在永湖出现故障停运，据称疏散乘客的广播里说是列车信号故障，不过深铁方面回应“不是因为WiFi”；两天后的11月7日，深铁环中线（5号线）在早高峰中再次出状况，8时40分左右一辆列车在隧道内两次紧急制动，随后时停时走，最后在布吉站上下客。深铁认为这次故障原因与11月1日如出一辙，第二天有媒体打出这样的标题——《深圳地铁又急停，又说是WiFi的错》。



↑ WiFi具体是什么？每天都在使用的人未必能说准确。当然说不准确也不影响使用，科技大凡如是

←电影《WALL·E》中飞船冲破太空垃圾的包围——这一幕不完全是科幻。近地轨道空间也是有限的

↓ IPv6至今未能顺利接班，原因不过“成本”二字

11月9日，深圳市地铁集团有限公司发出《关于蛇口线（2号线）、环中线（5号线）信号系统受干扰情况的通报》，并在官方微博平台上发布。通报中呼吁广大乘客“在现阶段尽量避免在列车上使用便携式3G路由器”，随即引发网友热议，有网友调侃，今后手机不仅要有“飞行模式”，还得准备“地铁模式”。

“WiFi逼停列车”到底是事实还是托辞？什么样的无线设备竟能将关系到数十万人的公共交通干扰到近乎瘫痪的境地？中国最发达城市之一的地铁，在安全性上是否存在隐患？一系列的发问将深圳地铁甚至相关的地铁通讯系统推上了风口浪尖。

实际上，在2012年12月中旬最终调查结果出来之前，“WiFi逼停列车”的说法并没有被正式接受。就在11月9日发出通报之前，深圳地铁集团负责人在接受《羊城晚报》记者采访时还表示，事故原因还在调查中，对媒体报道的WiFi逼停地铁的说法暂不认可。11月1日蛇口线发生故障后，为找出具体原因，深圳无线电管理委员会组织了深圳地铁和运营商等相关部门先后两次对蛇口线内的信号进行了测试，结果显示地铁内相关便携式WiFi的信号并不会影响地铁运行系统。有通信领域专家说：“如果一个乘客用WiFi能干扰到地铁通信系统的话，那只能说明，这个系统就是传说中的豆腐渣工程了。”还有业内人士直接表示：“称WiFi逼停地铁，是媒体缺乏基本常识。”

各种说法，纷纷扰扰，一直关注此事的人们则感到有些无所适从。直到2012年12月，深圳地铁方面经过一个多月的排查调研，才最终确定11月1日、7日的2号线、5号线地铁故障确系WiFi信号干扰CBTC（基于无线通信的移动闭塞系统）系统所致，“WiFi逼停列车”情况属实。

这一切是如何发生的？为什么这么多专家、工程师在此前不认可这个说法？为什么11月1日蛇口线故障时深圳无线电管委牵头的联合信号测试，结果显示便携式WiFi信号不会干扰地铁运行？时而影响时而不影响，难不成WiFi君做人相当随心所欲？

想要彻底弄明白这前前后后的变故，我们就不得不追根溯源，搞清楚WiFi和地铁信号系统是怎么一回事。

先说WiFi，它其实是一个基于IEEE 802.11标准的无线网络通信技术的品牌，但现在人们常常将WiFi等同于无线网际网路——一如上世纪八九十年代的人们曾将英特尔等同于电脑，“耐克鞋”等同于皮革运动鞋，从文化角度洒脱一点看，倒也无可厚非。不过我们至少要清楚，无线网际网路的工作原理仍然基于无线电通讯。

无线电波，通讯基础

“无线电”这三个字眼在今天并不常用，并且听上去很有些“古典”的味道，在19世纪末20世纪初的第二次工业革命中，无线电的技术应用产生了。通过让特定频率的电磁波在自由空间中传播，然后再由接收装置进行解析还原，信息就可以无介质传播——是的，不仅不需要任何导线，甚至连空气都不需要。

收音机在上世纪八九十年代曾几乎是家家必备的“家用电器”，而通过收音机，那一代人都能明白“调频广播”是什么意思。从87.5MHz到108.0MHz，是中国绝大多数广播电台所在的频率，将收音机调节到相应频率——比如87.9MHz，你就能收到中国国际广播电台播送的讯息。

对于“90后”乃至“00后”而言，由于时代的发展，无线电收音机早已不再是生活必需品，对于“无线电频率”与“调频”不一定有相应的感性认识——除了某些使用无线电广播来进行英语听力考试的高校（比如调频86.2MHz）。在这一代人的日常生活中，红外线（电视、空调遥控器）、蓝牙（耳机、手机数据传输选项）、WiFi、3G网才是常见名词，而且相关电子设备往往根本不需要人去主动调节接收频率，“无线电波频段”日渐成为一个理科课本中才会集中出现的概念。

无论是红外线遥控、蓝牙通讯，还是WiFi路由器与3G网络，相关设备的技术原理都基于无线电通讯。红外线、微





超过400万WLAN接入点密集覆盖
广域3G稳定网络



中国移动随e行，依托中国移动优势网络，面向全国31个省市提供无线上网服务，超过400万的WLAN接入点密集覆盖，优质无线信号，方便随心选择。

覆盖更广 速度更快 资费优惠 接入便捷

随e行,我的随身互联网



移动改变生活

波在广义上都是电磁波的一种，只有在相应频段内才能使发送方和接收方产生响应，从而达到传递控制信息的效果。

对于日常把玩无线电收音机的“老家伙”们来说，“无线电波频段是一种资源”这个概念并不难理解。比如在北京地区接收无线电广播，调频87.6MHz是北京人民广播电台文艺广播，调频87.8MHz是天津娱乐频道，调频88.1MHz就是河北音乐广播……调频广播电台以0.1MHz的间隔分配，而从87.5MHz到108.0MHz，一共可以有205个电台。换句话说，在保证电台广播质量（0.1MHz的“信道间隔”）的前提下，这个频段内一共只能容纳205个信道，如果有更多的电台想挤进这个频段，以至于在同一地区出现同频，那么就会互相干扰，无法正常接收信息。

在这里，无线广播的频段是一种资源，而且是一种稀缺资源，因此为了各电台能正常工作，无线广播频段受到国家相关部门的严格管理。

讲述完收音机的无线广播概念，我们就不难理解红外线、蓝牙、WiFi、3G装置所面临的境况了。以当前最常用的WiFi和蓝牙设备为例，相关电子产品大多基于短距离无线传输的2.4GHz无线技术，即它们的工作频率是从2.4GHz到2.4845GHz——这是美国的ISM频段标准之一。“ISM”的含义是“工业、科学和微波医用”，因为不牵涉国防等重要领域，所以应用这些频段无需许可证，只需要遵守一定的发射功率限制就能随意免费使用。这正是绝大多数商业、个人无线电子产品将工作频率定在2.4GHz频段的原因。

原理同无线电收音机，为了保证通讯质量，WiFi和蓝牙电子产品在传输信息时也必须有一个信道间隔，这个宽度在不同协议设备下有所区别并能实时调整，以普通家用无线路由器常用的802.11b/g标准为例，其无线网络的信道在理论上有13个（根据各国各地区的不同标准，也可能是11个。当然，实际上只有3个信道不互相重叠），数量是有限制的。那么，问题来了，当多个电子产品在同一范围（比如10米方圆）同时工作时，它们会不会互相干扰？

在国家无线电检测中心和国家无线电频谱管理中心主办的官方网站上，我们能看到一件发生在2012年12月份的令人啼笑皆非的事例。济南市民李女士在去商场购物时，将车停在了露天停车场，距离商场的宣传大屏幕约20米距离，后来她发现自己的电子车钥匙失灵了，直等到晚上大屏幕关闭，车钥匙才恢复正常。现在的车钥匙一般都使用无线电传输闭锁解锁信号，而莫名其妙失灵的现象也不局限于电子屏幕附近，网络上诸多论坛中都曾有过餐厅点菜系统与电子车钥匙冲突的帖子，这些都属于同频段干扰。

在2.4GHz蓝牙无线耳机逐渐普及的时候，很多消费者都发现，在使用笔记本电脑无线上网时同时使用蓝牙耳机，有时是前者掉线，有时是后者出现连续断音甚至失灵——这一点在笔记本电脑高速下载时尤为突出。前面提到，如今使用802.11b/g协议的普通家用无线路由器具有根据网络数据流量大小自动调整信道的功能，而包括蓝牙耳机在内的无线设备，其最主要的抗干扰措施就是调频——一发现信号冲突就让开，但是802.11b/g协议下其实只有3个信道不互相重叠，那么在无线路由器和无线耳机都占用很高带宽的情况下，很可能能谁都没能躲过谁，最终出现干扰。这些，也很可能是前面提到WiFi干扰“随心所欲”的原因。

虽然在今天的日常生活中，我们并不会经常遇到很密集的无线网络使用环境，但是无线设备的发展速度是惊人的，无线耳机、无线路由器、无线鼠标和键盘还远远不是终点，消费者今后还可能迎来无线智能眼镜、无线音箱、无线游戏手柄（这些其实都已经出现了）等等，这让人不禁怀疑，2.4GHz这条不设卡的公路还能畅通多久。

无线设备间的冲突告诉我们，无线频段是一种有限的资源，如果没有意识到这一点，带给人类的困扰可能将远远不止于“忍受断音”或“放弃使用”，而是关乎人身安全——深圳地铁所发生的事情正是这种矛盾的体现。



2.4GHz属于ISM频段，大多数微波医疗设备也工作在这个频段中


上世纪80年代上海老照片，交警岗亭里一身白色制服的交通警察打开收音机，丝毫不用担心它会干扰交通信号灯——技术的发展从来都是双刃剑



国产晶体管收音机，在七八十年代是“大家电”之一。调频调幅也是人们日常生活中常用语

CBTC：工作在2.4GHz频段上就是“原罪”

深圳地铁2号线、5号线均采用了CBTC系统（Communication-Based Train Control System），前文提到，这是一种基于无线通讯的移动闭塞系统，详细来说，该信号控制系统利用无线通信实时传递列车的位置信息，并起到控制列车最小动态间距，保证列车在安全前提下高效率运行的作用。此系统由卡斯柯公司提供，而其工作频段为——2.4GHz。通过阅读前文，读者可以了解到2.4GHz是一个公共免费的ISM频段，市场上绝大多数具备无线网络功能的电子消费产品均工作在这一频率。

在这里我们还可以了解一下什么叫“便携式3G路由器”，它与家庭用普通路由器原理相同，后者是接收入户光纤或ADSL有线宽带的信号，然后转化成无线信号广播出去，而“3G路由器”顾名思义接收的是移动运营商的3G网络信号。在这个网络中，手机与平板电脑往往是无线信号的接收方，但是在当前技术条件下，它们当中有不少产品都可以变成“便携式3G路由器”，很多时候只需要安装一个软件——无论是安卓还是iOS平台，这种提供给用户诸多便利的软件都不会缺席。当然，这一个又一个的WiFi热点，都是工作在2.4GHz频段上的。

或许我们应该庆幸，CBTC系统本身就是一个有安全功能的信号系统，在受到干扰时，其应激反应是紧急制动，使当前线路上的列车降速并控制车距。但是，这种反应是否会随干扰程度不同而产生变化呢？如果有信号源对CBTC实施具有针对性的干扰呢？

各城市的地铁信号系统工程师以及相关专家，目前并没有给我们一个明确的答案。

深圳地铁出现故障后，在全国其他存在地铁的城市，市民与媒体第一反应是询问本地情况，上海、长沙、苏州、西安等地地铁运营公司纷纷表示市民可以放心大胆地在地铁上使用无线设备，地铁信号系统不会接受乘客WiFi信号。以上海地铁运营方的反馈为例，上海地铁线运营路中，6、7、8、9、10、11号线均采用和深圳蛇口线相同的CBTC信号系统，但“与深圳地铁的制式不同”“该系统各方面标准均高于普通民用系统指标，在设计过程中，已考虑到种种可能出现的情况，尽量避免产生信号冲突。”

前文提到，在深圳地铁2号线、5号线刚出现状况的时候，诸多对CBTC系统有所了解的专家都不相信便携式3G路由器居然能产生干扰，他们的理由是，一方面作为与公共安全相关的系统，CBTC系统有着特定的保护措施，通常情况下被其他信号干扰的可能性不大；另一方面，CBTC系统发射信号的强度较高，据悉大概在10至20dBm（分贝毫瓦，在通信中表示绝对功率，数字越大强度越高）左右，而一般WiFi的信号强度仅有0.2dBm左右。

只要参考针对无线路由器加密的各种破解手段，就知道“特定的保护措施”这面盾牌并不总是无懈可击，至于信号强度问题——不要忘了，家用微波炉的工作峰值可以达到CBTC系统信号发射的强度，而一般微波炉的工作频率是2.45GHz，正处于2.4GHz频段内。

当然，微波炉首先是波长很短，作用距离非常近，其次很难想象有人会拖着电源扛一个微波炉到地铁上用（在铁道部的列车上还是有可能的，然而，它们虽然也有闭塞和信号系统，却不是与地铁类似的CBTC），举这个例子只是想说明，当前CBTC系统的这种“高于民用系统的指标”是多么脆弱。

这种质疑是有现实作为注脚的。深铁龙岗线（3号线）同样使用CBTC系统，在2011年七八月间，龙岗线部分列车在布吉处就出现过紧急制动——与蛇口、环中线的情况一致，只不过公众影响相对较小，而且那一次的信号干扰源被



如今，谁在乘坐地铁时不摆弄摆弄手机呢？限制起来可不容易

←Mifi就是一种所谓的“便携式3G路由器”，大小和一张信用卡差不多

↓11月9日深圳地铁运营方发表长微博通报，称不排除申请专用频段，并呼吁乘客近期在列车上尽量不要使用便携式3G路由器

下一阶段，深圳地铁集团将继续密切跟踪、监测、分析信号系统受干扰情况，积极与有关部门和单位协调，密切合作，采取进一步措施研究制定完善的技术解决方案，也不排除通过申请专用频段的可能等一系列有效手段，力求彻底解决问题。

同时，为保障地铁运营安全、正点，减少列车延误，深圳地铁集团呼吁广大乘客在现阶段尽量避免在列车上使用便携式3G路由器。

因大量便携式3G路由器造成地铁信号干扰是个新问题，查找、检测、收集数据以及数据分析过程较为复杂，需要时间较长，造成信息通报滞后。感谢广大市民、乘客和媒体朋友给予深圳地铁的关注，我们也将一如既往地以安全、正点、热情、周到为宗旨，持续保持安全运营，不断提升运营安全服务水平。

深圳市地铁集团有限公司
二〇一二年十一月九日

@深圳地铁运营 weibo.com/szmcservice

顺利调查出来了——来自布吉一家医院。该医院有两套微波治疗仪设备，当它们同时开启又恰逢列车经过，那么超出CBTC发射系统的信号强度就有一定的几率造成干扰。此事最终解决方法，是无线电管理局介入，该医院日常只开放一台设备。读者肯定还记得，2.4GHz是一个ISM频段，即“工业、科研与微波医疗应用”频段，现实中大功率医疗设备为数不少，随着城市中地铁线路的增多，医疗设施的完善，是限制医院与地铁选址呢，还是给大型医院限购医疗设备呢？或者是给医院工作人员发一张“XX线地铁班次运行时刻表”？

再退一步讲，即使限制地铁乘客使用移动WiFi，并对地铁线路周边进行了充分的规划，轨道交通系统本身的无线应用也不可避免，据悉，从乘客信息显示系统（PIDS）、自动售票检票系统（AFC），到列车内的数字电视信号，无不使用无线通讯，而且有很多都工作在2.4GHz频段，且不谈对信号控制系统是否有影响，这些系统在同时运行时，就没有可能互相干扰吗？尤其是列车内的数字电视，经常出现花屏甚至无信号等问题，这是什么原因？如果为了保证信号而加大输出功率，又是否会产生其他影响呢？

分析到这里，相信读者都已经能了解，想要较为彻底地解决干扰问题，地铁信号控制系统就必须获取专有的无线频段——最好的办法是避开2.4GHz频段。

2.4GHz，为什么老是你？

有时候，我们在回答一个问题时不得不追根溯源，比如这个问题：“为什么各个无线电子设备都将频率集中在2.4GHz频段上？”我们可以回答“因为2.4GHz是ISM频段，按规定就是公用的，使用这段频率无需任何授权，也不需要给任何人哪怕一分钱。”但是问题依然可以延续下去：“为什么2.4GHz频段被列为ISM频段？”

这并不是一个容易回答的问题，但终究会有人提出来——就像为什么标准键盘上“A”的右边是“S”而不是“B”这个问题一样。爱尔兰利默里克大学的硕士生休·奥布莱恩（Hugh O'Brien）在写关于无线系统之间相互干扰（看，连一个好脾气的硕士生都无法忍受了）的硕士论文时，就跟这个谜团铆上了。

有人说是因为微波炉，因为它很早就被研制出来，而且运行在2.45GHz频段上，因此该频率相关的技术就比较成熟——但是这个说法得不到任何文件的支持，奥布莱恩找到了微波炉专利的原始文件，发现在当时微波炉需要3GHz上下的频段，跟2.4GHz一点儿关系没有。他又向ITU（国际电信联盟）、FCC（美国联邦通信委员会）等机构问询，翻找20世纪40年代的旧文件，尤其是最终确定2.4GHz为无线产品通用频段的听证会的相关文件。因为此事相当消耗人力，所以奥布莱恩最终决定找一家与FCC有合作关系的档案管理公司帮他找。这样的商业公司人力可不便宜，于是奥布莱恩干脆在网络上展开了募捐。

对于这种不YY也不人云亦云，而是扎实寻找史料的严谨精神，我们在表示佩服的同时也只好断了这念想：无线技术的相关标准大多是欧美制定出来的，寻根溯源的话对于一个中国记者来说难度实在不小。

不过，笔者倒是找到一份2006年由信息产业部审议出台的《中华人民共和国无线电频率划分规定》，规定非常详细，有400多页，除此之外还有一份名为《中国无线电资源分配——无线电频段划分》的文档，里面列出了部分重点频段，这里举一部分为例。100MHz前后收音机能接收的无线广播电台就不提了，这个历史悠久了；31～35MHz、138～167MHz、351～358MHz……403～420MHz、450～470MHz这些都属于调频收发信机使用的频率范围；而800MHz（CDMA）、900MHz（TDMA）和1.8GHz是属于数字蜂窝移动台的；1.525～1.545GHz以及1.6265～1.6465GHz属于海事卫星地球站；1.900～1.915GHz属于PHS无线接入系统；3.5GHz频段属于无线接入通信设备；固定卫星地球站设备在C频段拿走了5.850～6.425GHz，在Ku频段拿走了14.000～14.500GHz；而24.500GHz到26.765GHz频段属于LMDS宽带无线接入通信设备；至于535～1606.5KHz，则在《中波和短波调幅广播发射机基本参数》之列……

将这份《无线电频段划分》的一些具体情况列出来，绝不是掉书袋，实际上这当中非常多的缩写名词笔者根本弄不



2.4GHz频段是免费的，但现有的无线网络协议下，其信道容量其实相当有限

2、规格

额定电压	220~50Hz
初期输入电流	7.6A
额定输入功率（微波火力）	1，000W
额定输出功率（微波火力）	1，000W
炉身外形体积（长×宽×高）	510mm382mm310mm
炉内体积（长×宽×高）	320mm310mm200mm
炉腔容积	23L
微波振荡频率	2，450MHz
净重	15Kg

某品牌微波炉的使用说明书



5.8GHz无线产品早已上市，但还远远不是主流


谷歌智能眼镜不能接收蜂窝数据，只能借助WiFi联网……也就是仍然工作在2.4GHz频段，戴着它到处晃的人有没有可能干扰其他人？

清楚是什么意思，这里的目的在于向你展示——无线电频段确实已经得到了很细致的“瓜分”，2.4GHz前后频段都已有用途，要是根据“先来先占”的原则，留给ISM用途的频段确实不多了。无线频段的确是一种资源，而且它正变得日渐稀缺。

由于无线电频段的影响是超越国界的，所以有理由相信这份材料与划分标准，是一个国际协商的结果，当1899年马可尼从伦敦往巴黎拍发无线电报的时候，他有一个广阔的、任由翱翔的数字天空，而当WiFi技术出现的时候，面对的则是一个繁忙的空港，于是它似乎只能见缝插针？

无论这个猜想是否就是正确答案，各国政府纷纷选择对无线频段进行严格管理则是一个事实，至今在很多国家和地区，即使是点对点的对讲机也有相应的管理条例。中国在2012年底出台了新的《业余无线电台管理办法》，中国无线电协会（CRAC）官网上最近发布的一则公告或许可以在一定程度上让人理解这种管理的必要性：“管理（中心）接国际业余无线电联盟三区秘书长邮件通知，据菲律宾业余无线电协会（PARA）执行副主席拉蒙.安奎兰（DU1UGZ）报告，目前菲律宾业余无线电爱好者正使用短波7.095MHz作为应付超强台风‘宝霞’(Pablo)的业余无线电应急通信频率，希望IARU三区所有业余电台予以协助，保持该频率附近的安静。”

资源稀缺，路在何方?

2.4GHz很忙，因为它是世界各国通行的ISM频段。在美国的管理规定中，免费的ISM频段有3个：902～928MHz、2.4～2.4845GHz及5.725～5.850GHz，而中国的ISM频段就比较多了，除2.4GHz和5.8GHz外还有6.7656～795 kHz、433.05～434.79MHz、61～61.5GHz、122～123 GHz和244～246GHz等频段。这些免授权免收费的频段将成为商业无线电子产品的拓展方向。就目前而言，5.8GHz频段较为受重视，雷柏等厂商已经在市场上推出了基于该工作频段的无线鼠标。

在固有的8车道外再开一条8车道，毫无疑问能大大缓解交通问题——效率提高了一倍。但是我们知道，在呈几何倍数发展的网络电子科技中，这样的速度肯定还会有面临运力不足的一天。

在现有的技术条件下，无线电波的发射与接收，其频率并不是毫无限制的，无限细分或无限延伸高低频都不可能。特定的装置只能接收一个频段范围内的无线电波，而个人消费电子产品不能不考虑便携、安全、续航等因素，频段限制就会更大，因此在一定的历史时期内，无线频段资源的稀缺，完全存在加剧的危险。

至于地铁通信系统方面，无线频段的更换更是迫在眉睫，因为这已经涉及到公共交通，甚至是人的生命安全问题，继续使用拥挤不堪的2.4GHz频段将成为地铁安全隐患——现有技术条件下的盾所面对的矛显得锋利无比，所以最好的选择是走到另一处阵地上，不争。

与铁道部统一规划的高速铁路不同，地铁建设往往是各个城市自己决定自己招标自己运营，显得颇为分散，而国家无线电管理上的审查又很严格，在这样的情况下，为地铁开设出非ISM专用频段并不是一件容易做的工作。在地铁建设上，单独一个城市的负责方也难以与信号系统供货商展开商业上的谈判，而不形成标准，信号系统供货商也很难放弃已经成熟并大量投产的技术产品。其成本归根到底还是要地铁建设或运营方来承担。

2.4GHz技术的成熟以及在全球通用的标准，使得CBTC顺理成章沿用了它，而中国因为近年来地铁工程集中大量上马，成了CBTC的试验田——国外地铁大多建设较早，没有使用新技术，新地铁工程也不多，于是在这个个人WiFi设备爆炸式发展的时代，中国拿了地铁建设上诸多“第一”的同时，也头一个承受了频段资源稀缺所带来的不良后果。

不过，笔者也相信，能够意识到困难在什么地方，也许困难就不再是那么难以克服了。现在意识到频段资源的重要性犹未为晚，无论是供应商还是采购商，在投资研发与采购方向上有意识地进行倾斜，早作准备，那么也许可以不用像中国与欧洲在导航卫星频段上一样，陷入有“北斗”无“伽利略”、有“伽利略”无“北斗”的境地。从个人用户角度出发，笔者也希望早日踏进“真·无线时代”，而解决好频段问题，才是这个时代全面到来的基础。

中华人民共和国工业和信息化部令

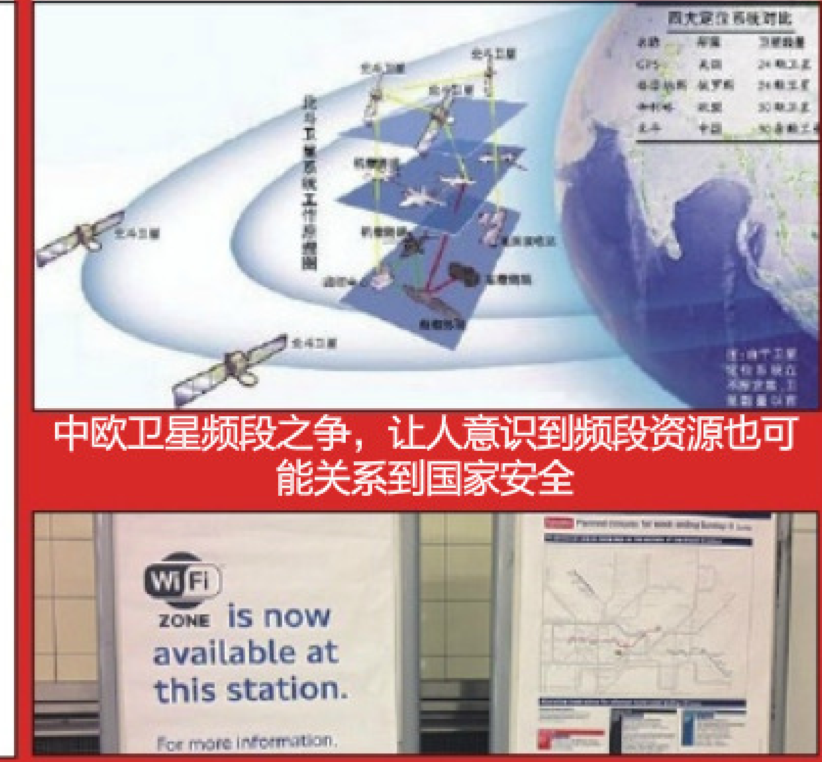
第 22 号

《业余无线电台管理办法》已经 2012 年 10 月 17 日中华人民共和国工业和信息化部第 26 次部务会议审议通过，现予公布，自 2013 年 1 月 1 日起施行。

部长　苗圩

2012 年 11 月 5 日

2012年底工信部发布的《业余无线电台管理办法》，2013年1月1日起执行



中欧卫星频段之争，让人意识到频段资源也可能关系到国家安全

伦敦地铁可以放心大胆地提供WiFi服务，因为他们的信号系统比较……陈旧



在马可尼摆弄无线电报的时代，他有一个广阔的、任由翱翔的数字天空

语言学习新革命

■策划 本刊编辑部



很久很久以前，人类曾经使用相同的语言，大家齐心协力，希望建成一座通往天堂的高塔——巴别塔，又称通天塔。为了阻止人类的计划，神打乱了世界，使人们说各种各样的语言，从此人类不能沟通，造塔的计划就此失败。

虽然这只是一个神话故事，但建造“通天塔”的精神却一直存在，全世界人民学习外语的潮流始终不减，无论是因为兴趣、考试还是生活与工作的需要。随着电子科技与互联网的迅猛发展，学外语已经变得更加方便、高效和富有多样性，促成了语言学习的又一次革命。而计算机本身也正在像人类一样解读着语言的密码，为建造一个人人互相理解的美好世界作出努力。

导读

语言的力量
外语学习软件成就语言大师



■辽宁 LearnCN

前言：无论是学校的必修课还是职场的工作需要，学习一门新语言，在大多数人看来都会觉得非常困难，甚至曾经还留下过痛苦的回忆。例如英语四、六等级考试，它是学生必须跨越的一道障碍，又是进入社会找到理想工作的门槛。在这个移动互联网和各路应用大爆发的时代，学习外语的方法会不会也随之改变了呢？

中国式的英语教育在世界上堪称投入最大、耗时最长，却未能培养出大量令人满意的外语人才，一直是国内教育领域的怪圈之一。笔者很多朋友在学生时代英语能力平平，工作之后便忘得一干二净，直到某一天发现同事因为会一口流利的外语而获得了晋升，抑或是打算出国深造而苦于在老外面前怎么也张不开嘴……于是才意识到该努力学习了。报个培训班？没时间；请个洋家教？太贵！怎么办才好呢？

学习外语切忌死记硬背，找到适合自己的方法再配合一套优秀的书籍或工具，一定会事半功倍。利用智能手机能让你随时随地利用碎片时间学习；平板电脑则具有极佳的阅读体验，一个设备就能完成所有的听说读写训练。本文笔者会根据读者的不同需求，分门别类地推荐一些移动平台上的外语学习软件，同时也会分享一些经验与心得，帮助各位的外语能力保质保量地增长起来！

踢飞绊脚石——高考英语

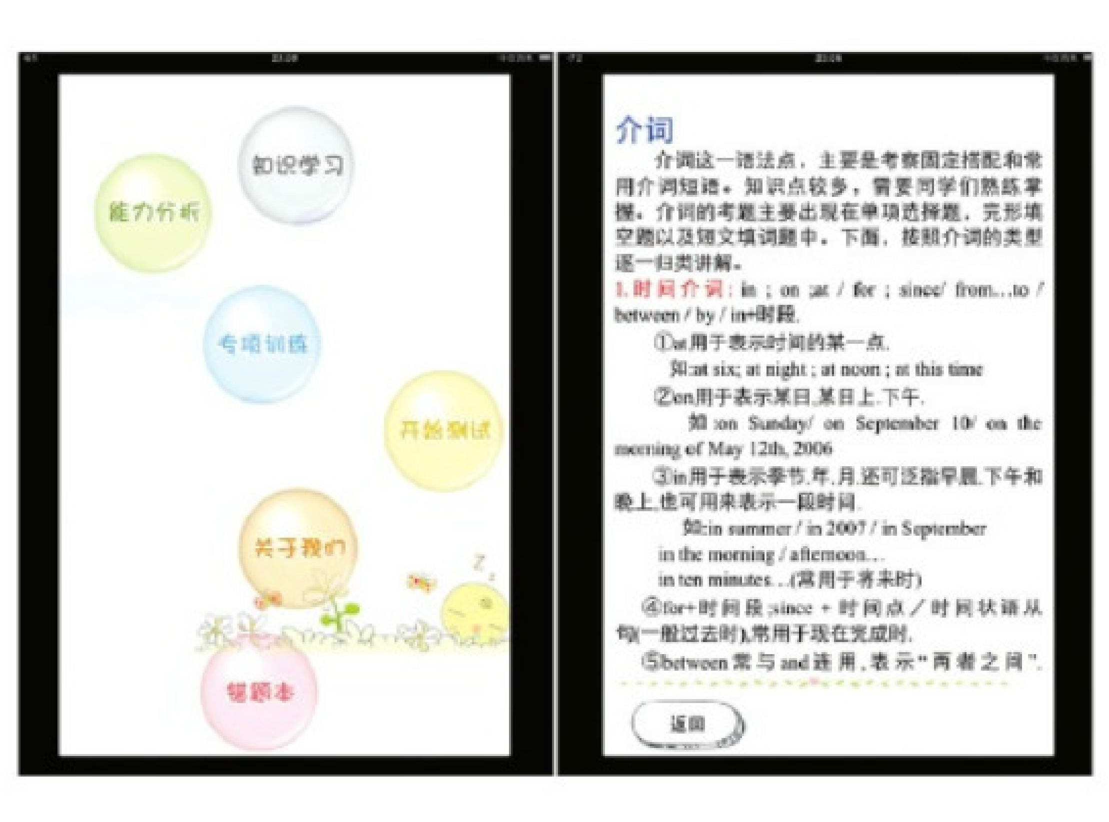
《三字经》道：“教不严，师之惰”，但师资力量严重分配不均一直是中国教育界的弊病，一些所谓的英语老师常常“毁人不倦”，他们会出现在错误的时间、错误的地点，把错误的语言习惯灌输给无辜的学生。特别是高中阶段要面对重要的人生转折点，很多同学仅仅因为运气不佳碰到了不称职的老师，导致自己学不好英语或讨厌英语，从而高考成绩不理想，一生的命运随之改变……不过抱怨教学体制不能解决实质问题，我们应该通过自己的努力考出好成绩！

1. 基础最关键

高考英语语法（iOS）

下载地址：http://126.am/jCVGd4

虽然近几年高中英语正在逐渐弱化对语法的考察，但掌握好基本的语法知识还是相当重要的，正所谓“不以规矩，不能成方圆”，如果语言缺少规则加以限定，那么它消亡也就不远了。英语的语法其实并不繁多，假设每个知识



左：没有任何华丽的界面，“高考英语语法”这款软件朴素得好像高中英语课本一样，主要分为“知识学习”“能力分析”“专项训练”等功能。你若能踏踏实实地学完，英语语法的修行也算是圆满了

右：每个语法都会配有大量例句进行详解，上了大学的朋友也应该好好回顾一下，特别是那些高中基础不牢的朋友们

点需要花费1个小时进行学习，每天学习3个小时的话，半个月就能全部学完，再经过反复练习，考试分数自然会提高上去。

2. 高考前的最后法宝

高考（历届）真题汇总—英语（iOS）

下载地址：http://126.am/47gAl2

临近高考，有必要把近几年的高考试卷都认认真真地做一遍，把所有可能让自己犯糊涂的知识点都记下，找时间尽快解决。学生们往往喜欢成套地购买历年真题参考书，其实iPad上早已有类似的软件，学习起来更加简单方便。



在平板上即可随时翻看历年真题，省去了携带纸质试卷或书籍的麻烦

有读音，有示例，有口型图……并且这款软件完全免费，你值得拥有！

3. 会写更会读

英语标准国际音标（iOS）

下载地址：http://126.am/ms7mx0

就像每个小宝宝在学会走路前必先学会爬行一样，如果没有系统地学习过音标知识，英语发音总会有些怪怪的。有的人几十年一直在说着一口中式英语，出国后发现只有身边的中国人才能听得懂，实在是太尴尬了。这款“英语标准国际音标”软件能够让你在10分钟以内重新学习一遍英语音标的正确发音，完成后定会让你心情舒畅、豁然开朗！

“可恶”的大学英语等级考试

改革开放以来，我国各大中小院校对英语方面的教育就一向非常重视，不过也让学生走了不少弯路，做了许多无用功，比如大学英语等级考试（以下简称CET）。每年6月和12月，大学生们涌入考场经历着一次又一次的考验，即使有些人不喜欢英语，也都祈祷着自己可以通过，因为只有通过才能顺利毕业，犹如吃下一颗定心丸，找工作时就会顺利许多……

CET如此重要，但它真的实用吗？这个问题很难回答。笔者认识很多已经通过CET六级的人，能做到和老外无障碍沟通的却少之又少，即便是简单对话，绝大多数人都说得不怎么地道（准确地说应该是“很奇怪”），用英语行文就更困难了。也许你已经意识到，多数大学毕业生已经在校学习了至少十年的英语，无法与人进行简单的交流是一件非常可笑和没有道理的事情。

条条大路通罗马，笔者认为过分迷信CET是一种很不可取的做法，就算毕业后没有任何等级证书，也并不意味着某些人的英语水平低人一等，工作中的实际表现才是衡量一切的标尺。还在校园中的你，也不要因为各种考试带来的压力而讨厌英语，像学习任何东西一样，兴趣是最好的老师。下面就让我们从快乐出发，帮你顺利通过CET考试吧！

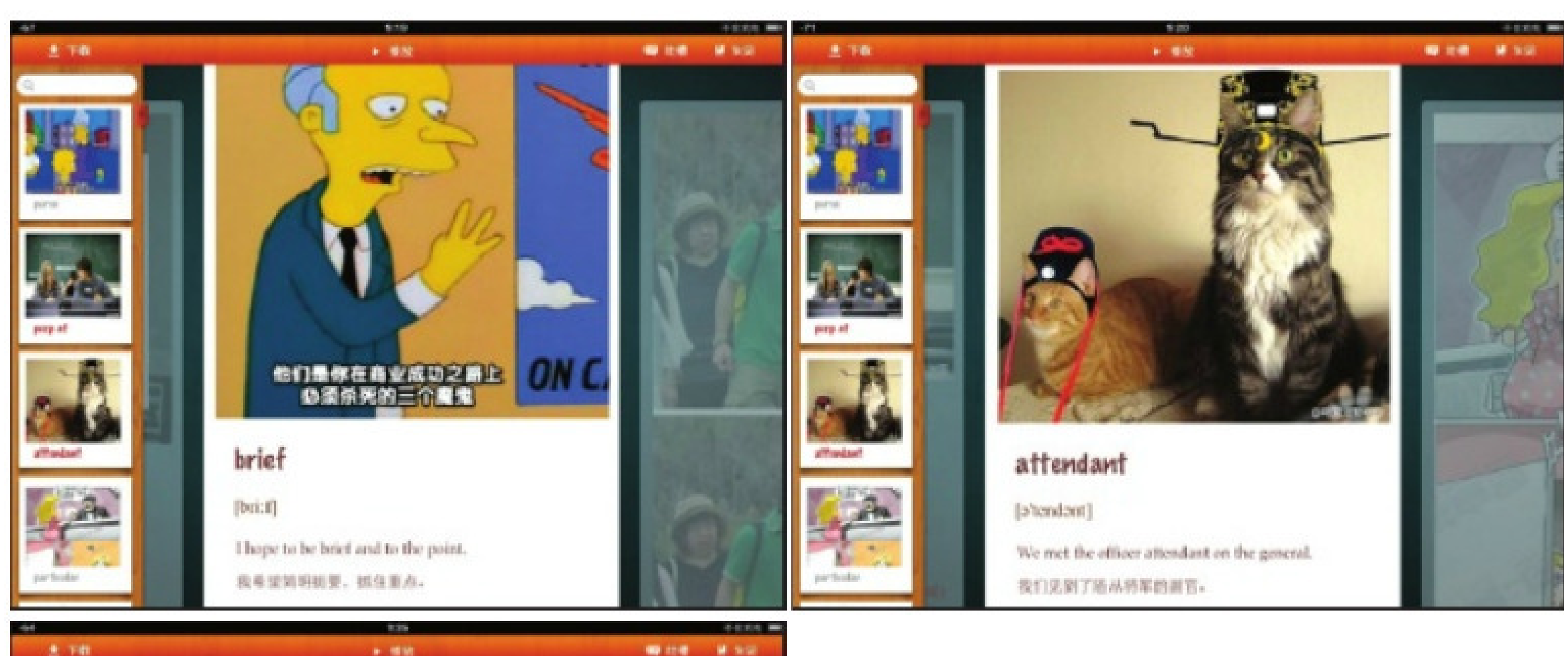
1. 开心一刻

囧记单词（iOS/Android）

下载地址：http://jiongji.com/

“以学英语的名义欢乐一下”是“囧记单词”软件的设计理念，它会让你在捧腹之时不忘学习知识，真正做到了寓教于乐，其趣味的“配图＋例句＋真人朗读”的全新学习模式，专门“治疗”那些对英文头疼的学习者。近期囧记单词又推出了iOS版本，并支持iPad的高分辨率，但遗憾的是与免费的Android版相比，iOS版售价高达25元，6元特价或限时免费时购入更为划算。

囧记单词为每段内容都配有一张或一组图片，单词与例句会在下面进行讲解，图文并茂的形式结合趣味的学习方法，让每一个新单词都能牢记在心。该软件总词汇量目前已超过4000个，假如你能把它们全部背下来，通过CET六级的可能性定会大大提高。





左上：图片来源多种多样，大部分取自漫画、动画片或是微博上的热图

右上：这两只猫咪实在太萌了！瞬间就让你记住“attendant”

左下：点击单词可查询含义，随手即可加入生词本

2. 扎扎实实打基础

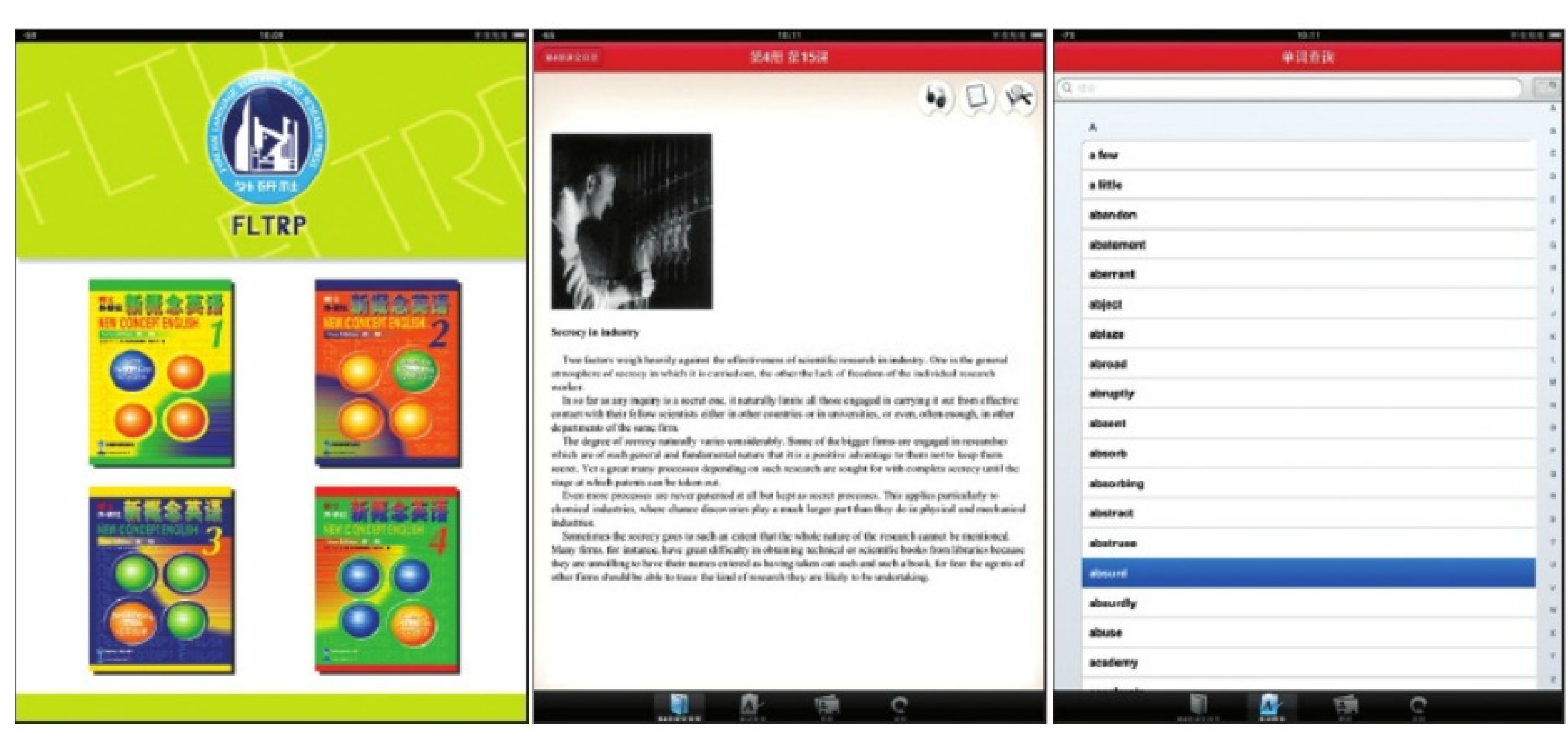
外研社《新概念英语》（iOS）

下载地址：http://126.am/iOEUe2

沪江听力酷（新概念版）（Android）

下载地址：http://126.am/XUOJt3

囧记单词毕竟只是一款单词学习软件，对于英语基础稍差的朋友，笔者推荐《新概念英语》丛书。作为一套经久不衰的教材，《新概念英语》虽然不能100%满足你的需要，但一定会为英语学习打下坚实的基础。和学校中的正规课本相比，这套教材的趣味性和实用性都更为出色，不会在阅读过程中感觉枯燥。根据笔者的经验，想通过CET考试的话，需要掌握前3册内容，总共学习时间大概仅需1年，可谓备考利器。



外研社的《新概念英语》软件包含所有4本书的内容，完全掌握之后你的英语水平在大学生里一定算比较出色的

软件制作水平一般，而且缺少取词功能，希望今后能进一步完善

软件自带单词查询功能，文中遇到生词应该马上查一查

在iOS设备上，用户可以花费25元购买外研社的《新概念英语》移动版应用，其中包括了完整的课文、生词语音朗读和语法解释等内容，大小超过600MB，绝对物超所值。如果你是Android系统用户，则推荐“沪江听力酷”（新概念版）应用，它同样也提供了类似的功能，而且完全免费。



“沪江听力酷”（新概念版）共有8册，分英音、美音两种。网上热播的国外连续剧多为美剧，不过中国的英语播音员、翻译官都使用清一色的英音

每段课文的音频都可以单独下载，此外还能实现“A-B”复读，酷似当年用复读机的感觉

软件可订阅其他学习内容，笔者强力推荐四六级专题，在考试前做好充足准备

在学习课文之前，建议先熟悉生词和它们的用法，大致了解之后再来看课文。对于遗忘的单词要立刻查看并设法记住，全部掌握之后大声朗读原文，前几遍可以跟着录音一起读，连贯之后关掉录音自己再读两遍，最后只听课文，在头脑中回忆这一课的内容。遇到喜欢的句子或段落，要尽量背诵下来，如果感觉困难也可以复述，不用追求字字不差。坚持这种方法学习《新概念英语》可显著提高听力、阅读和写作成绩，不信你就试试吧！

托福、雅思、考研英语——统统都是纸老虎

近几年由于人民币不断升值、国外教育环境的改善以及种种其他原因，国内的中产阶级和富裕人群非常热衷于移民或者出国留学。笔者感受最深的便是，身边有一些家长把孩子送到专门的培训学校，让他们快速通过托福和雅思考试，以便出国留学。不过这些培训班的收费一般非常高昂，40分钟一节课最低价竟达300元，最高甚至上千元，三四个小时花掉的钱足够平常

百姓一个月的食品开销。

有需求便有市场，笔者无意抨击培训班的收费标准，那些在学校仅仅把英语课本背烂的同学，在短时间内想自学通过具有相当难度的托福和雅思是十分困难的，除了求助于专业老师，似乎别无他法。培训机构通过研究考题给考生提供答题的技巧与捷径，但其实你我都十分清楚，任何讨巧的做法都不能让你学到有用的知识。语言也是一样，它是一种工具，只有长时间使用才能了解、熟练直至精通。因此笔者对于托福和雅思的态度是提倡提前准备、慢工出细活，临考前再有针对性地突击练习。以下推荐的几款软件主要以平时积累为主，相信大家只要持之以恒，最终都会考出理想的成绩。

1. 积累单词

百词斩（iOS/Android）

下载地址：http://www.baicizhan.com/

百词斩与囧记单词隶属同门，但设计思路完全不同，它涵盖了从低到高各阶段词汇，托福、雅思、考研英语一网打尽，享有“英语单词大杀器”的美称。软件基于艾宾浩斯记忆曲线和理解式记忆理论，让学习者在忘记单词之前及时地巩固复习、理解记忆、联想记忆。百词斩拥有超过15 000张单词卡片，全部采用真人朗读，让你在学习时每“斩杀”一个单词，心中便有一种美妙的成就感。



学习前首先选择好词库并设定完成时间，程序会帮你算出每天需要背多少单词



所谓的“斩”会将此单词从复习记录中删除，表示自己已经完全掌握。希望各位多多加油，争取早日把它们“斩尽杀绝”！



背单词时，软件会给出整个例句，用户从旁边的图片中选出单词的意思即可。对于不确定的单词，可以参看提示

2. 提高阅读

听新闻学英语（iOS）

下载地址：http://126.am/dnWIV3

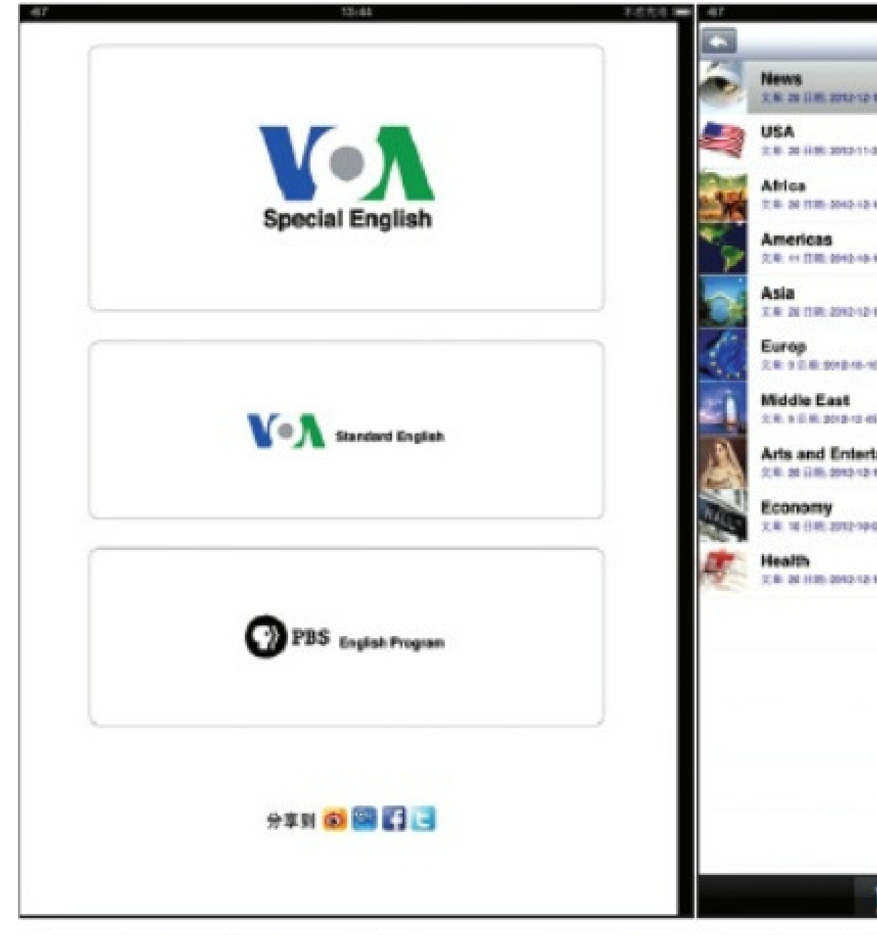
给力英语（iOS）

下载地址：http://126.am/fcXiKO

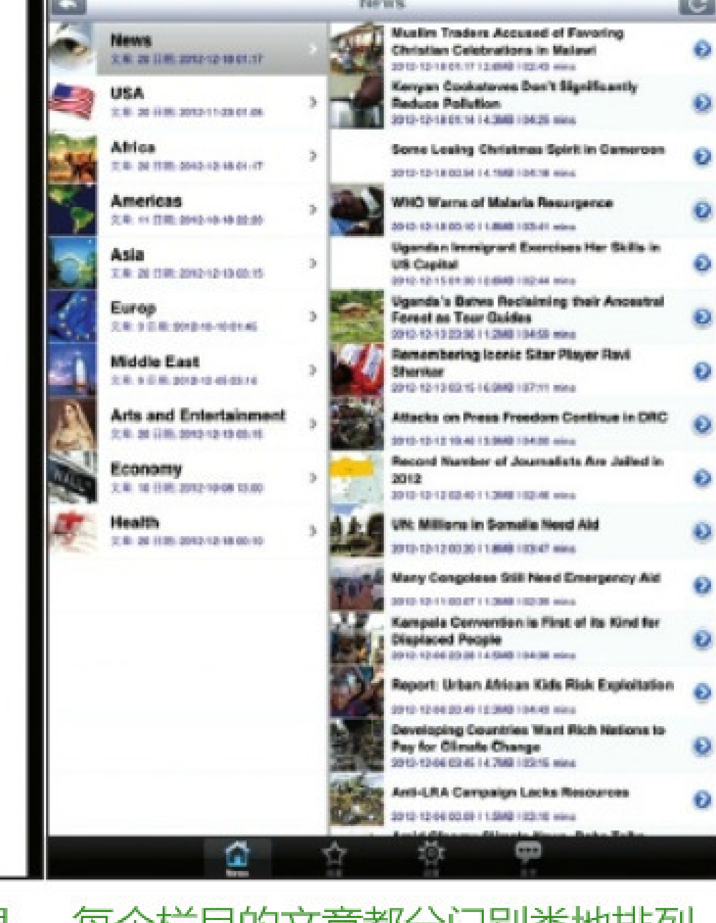
如果把整个复习考试的过程比喻为一顿大餐的话，那么背单词不过是餐前的开胃菜。除了增加词汇量，还需要在阅读中锻炼自己，最简单的方法就是找来大量的英文材料，看看你能否理解每个单词在文章中的意思。当你进一步适应纯英文的阅读环境之后，通过勤奋地阅读，很快就能做到一目十行，在考试时就能有条不紊的阅读材料、选择答案，不会被任何错误选项所误导。不过平时读什么材料好呢？笔者在此推荐两款软件——“听新闻学英语”和“给力英语”。

“听新闻学英语”包含“VOA Special English”（美国之音慢速英语）“VOD Standard English”（美国之音标准英语）和“PBS English Program”（美国公共电视机构英语频道），学习者能够下载大量近期新闻的中英对照版本。一想到考试题极有可能会从这些新闻中节选，阅读的欲望瞬间就会膨胀！

“给力英语”是另一款非常豪华的英语资料整合应用，它提供了大量科普类英文阅读材料（阅读题的常见类型）和一些流行用语、小贴士等，所有文章都提供中英文对照。



“听新闻学英语”的主界面……很丑！但也可以用简洁来形容。虽然貌不惊人，但主打栏目的知名度都是响当当的，而且软件完全免费、无广告



每个栏目的文章都分门别类地排列在左侧，想知道国外的经济有多糟糕吗？看看Economy频道吧；想知道美国又干了什么坏事吗？请锁定USA频道；想知道什么叫幸福吗？Africa频道会让你幸福感大增……



点击播放按钮软件会下载音频朗读文章

“给力英语”的界面稍显“给力”，支持横屏和竖屏两种模式，阅读体验良好。竖屏模式下可以浏览文章的题目和摘要，未读文章会有实心圆点做标注

中英文对照的文章最适合平时阅读解闷，不过还是要提醒自己去认真理解，说不定哪篇文章就会成为考题……

保护视力也很重要，嫌字号太小可以点击左上角的“A+”按钮。对于喜欢的文章可以通过邮件和微博进行分享，也可以保存到收藏夹

3. 打磨听力

朗易思听（iOS）

下载地址：http://126.am/I3EXn3

听力的重要性不必多言，看看它在卷面上所占的分值比例就知道了，而且就算托福、雅思不考听力，你总不能学一身“聋子英语”到了国外用纸笔和人交流吧？而且很多语言的魅力就在于它的发声，就像大家都说法语浪漫，美国南方口音听上去没文化，日本小姑娘说日语超级可爱一样……

掌握英语最重要的一点就是能听懂、能感受对方要表达的意思，如果你也赞同笔者的观点，那么不妨试试“朗易思听”会带给你在听力方面怎样的改善吧！



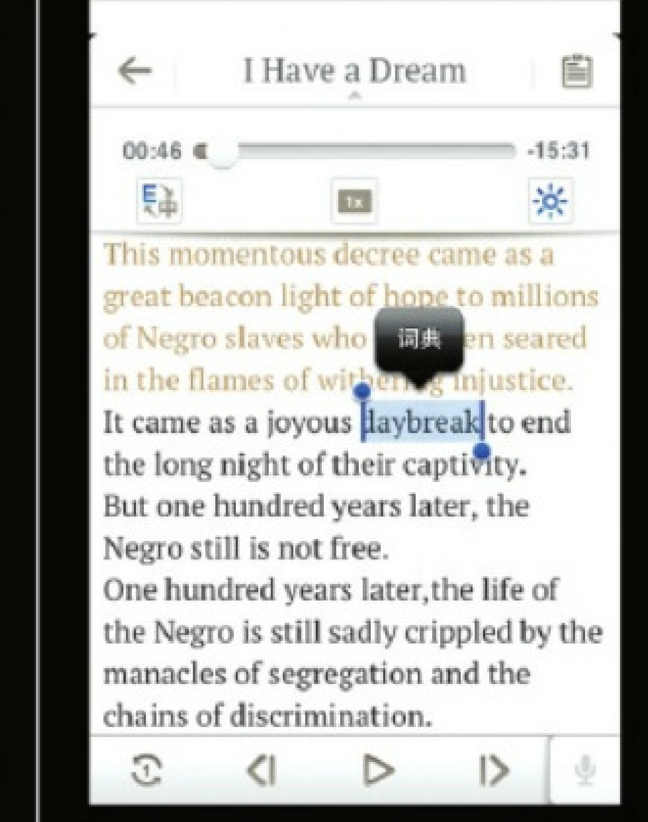
“朗易思听”提供了大量原版英文材料，你可以听着流行歌曲学英文，也可以边听边读经典的发言稿……像很多新闻阅读器一样，用户可以选择自己喜欢的内容来收听



在“热门”栏目中你可以看看其他人都在关注哪些内容，笔者推荐首次使用时可以从这个栏目入手，毕竟多数人都喜欢的经典资源自有其魅力所在



软件提供的最新资源会放在“新进”栏目中，你可以点击查看简介并开始下载，然后在“我的订阅”中对它们保持关注



阅读时，软件可以调用内置词典方便查询生词。左上角的“E/中”按钮用来切换中英文翻译，此外还可以设置播放速度和循环播放次数等

4. 知己知彼

新东方考研真题词汇（iOS）

下载地址：http://126.am/o0cw53

地铁背单词考研版（Android）

下载地址：http://126.am/Hkzyk4

考前突击和平时积累一样都必不可少，一来可以查缺补漏，二来能增强自信心。新东方依靠精明的营销切走了英语培训市场一大块蛋糕，他们的培训软件虽然不算制作精良，但总比我们自己总结要方便。只要你没有冲昏了头脑去参加培训班，就一定能稳赚不赔！另一款“地铁背单词考研版”更是让你能抓紧每天的每一分钟冲刺考研！



“专注考研英语”是选择“新东方考研真题词汇”的原因，为了增加趣味性，软件带有“词汇擂台”功能，可以和“战友”比比谁的单词背得更好！这款软件搜集了从2003年开始的历年考研英语内容，所有的短语和词汇都是你应该记住的

记单词界面比较普通，值得关注的是“真题出处”，它会让你对该词在以往考试中的考点有所了解。右上角的心形图标用来把不会的单词加入生词本

“地铁背单词考研版”模仿了《愤怒的小鸟》的关卡选择界面，给人一种趣味性很高的错觉。但实际上这款软件的词库设计严谨，一段时间后还会有复习关卡，接受Boss的挑战吧！

如果觉得单词都背熟了，那么“挑战模式”就是你巩固单词的不二选择，系统会随机给出单词和读音，下面将会有10种答案等待你的选择

震惊老外的英语面试

能在知名外企拥有自己的一片天地是很多人梦寐以求的理想，对于出身平凡、没有背景的穷二代、农二代而言，外企的工作环境大多比国企和私企要轻松许多，因为外企的做事风格注定会少了一些上下级的繁文缛节和裙带关系，多了一些公平竞争的机会，所以普通人更容易在那样的环境中找到自身的价值。然而国内的知名外企其实就那么几家，想要谋得职位可不是一件轻松的事情。专业技术能力是一方面，最考验人的是必须能在纯英文的环境下全力工作，用英语与同事交流并保持良好的人际关系。

1. 英语面试问答秀

英语面试全集（iOS）
下载地址：http://126.am/Kp4uq4
Interview Buzz Pro（iOS）
下载地址：http://126.am/GD9I70

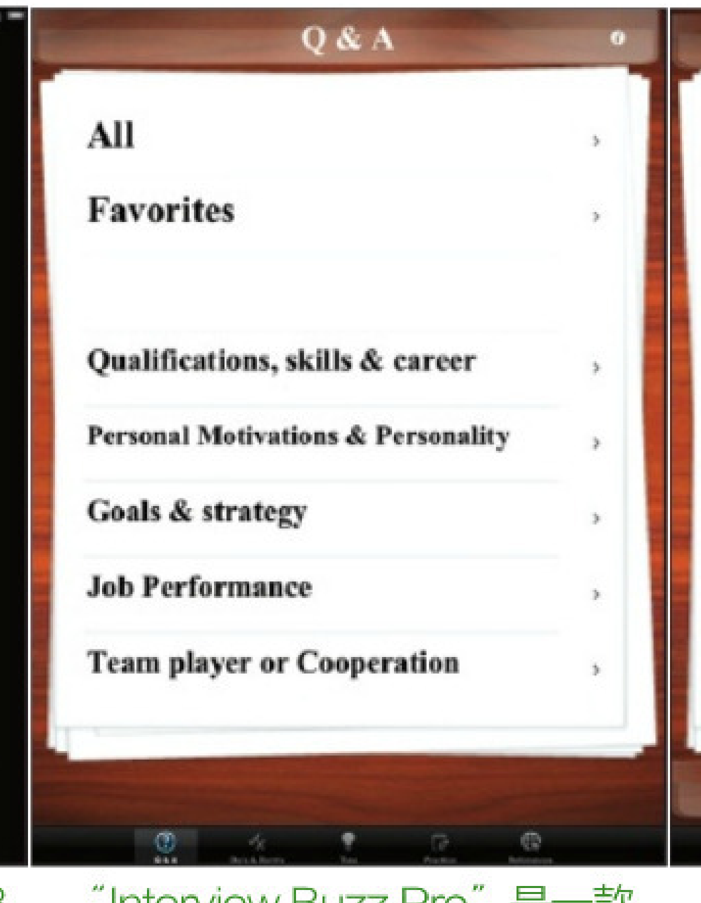
好不容易通过了一家外企的笔试测验进入了面试环节，千万不要栽在英语上啊！“面试官会问什么问题？”“我该怎么回答？”“怎样有礼貌地要求涨薪？”……大部分你能想到的问题和面试官可能问到的问题甚至礼仪等方面的细节，你都可以在以下两款软件中找到答案和提示——虽然咱英语不出色，但佛脚该抱也得抱啊！



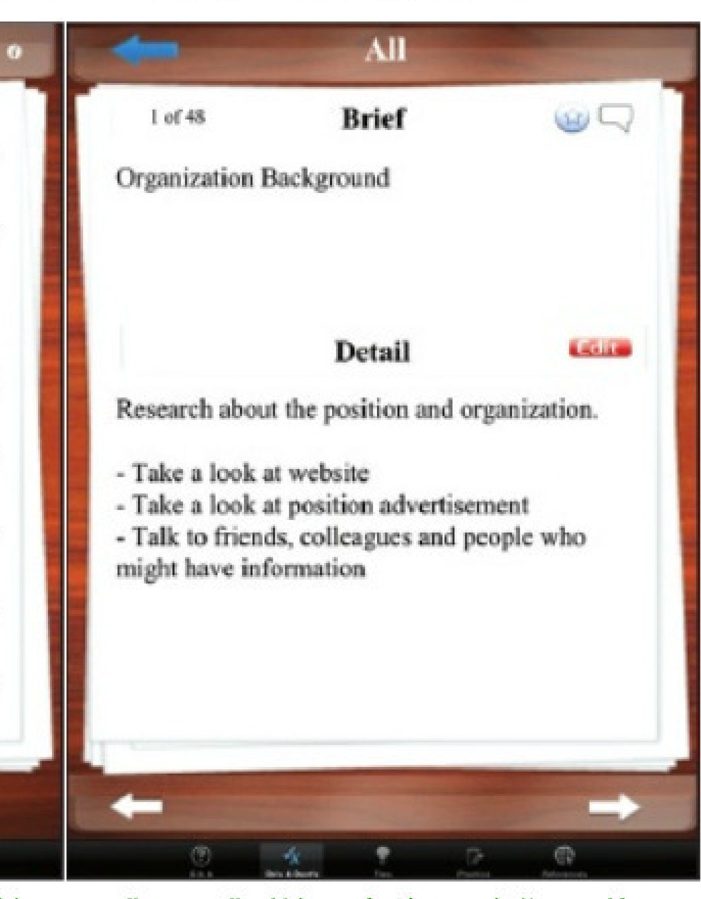
“英语面试全集”栏目包括了工作经验、应聘原因、离职原因、工作目标、期望薪水等多方面主考官可能会提到的问题，全部准备好之后别忘了再看看地道的“常用英语口语”，或许与面试官闲聊的时候就可以用上



“英语面试礼仪”栏目介绍了13条你应当注意的礼仪知识，笔者相当认同“不要过于谦虚”这一条，这种习惯有时候经常会让你在面试时吃亏，被认为是对自身能力不自信的表现



“Interview Buzz Pro”是一款纯英文软件，它包括“Q&A”（常见问题与答案）“Do's & Dont's”（什么该做与什么不该做）“Tips”（小技巧）以及“Practice”（自测练习）等几个部分共257条问答知识，学习之后会受益匪浅



“Tips”栏目会告诉我们一些面试前需要做的准备工作，比如着装、就餐礼仪等。非常有趣的是，使用者还可以点击“Edit”按钮自行编辑答案

2. 看点不一样的东西

TED（iOS）

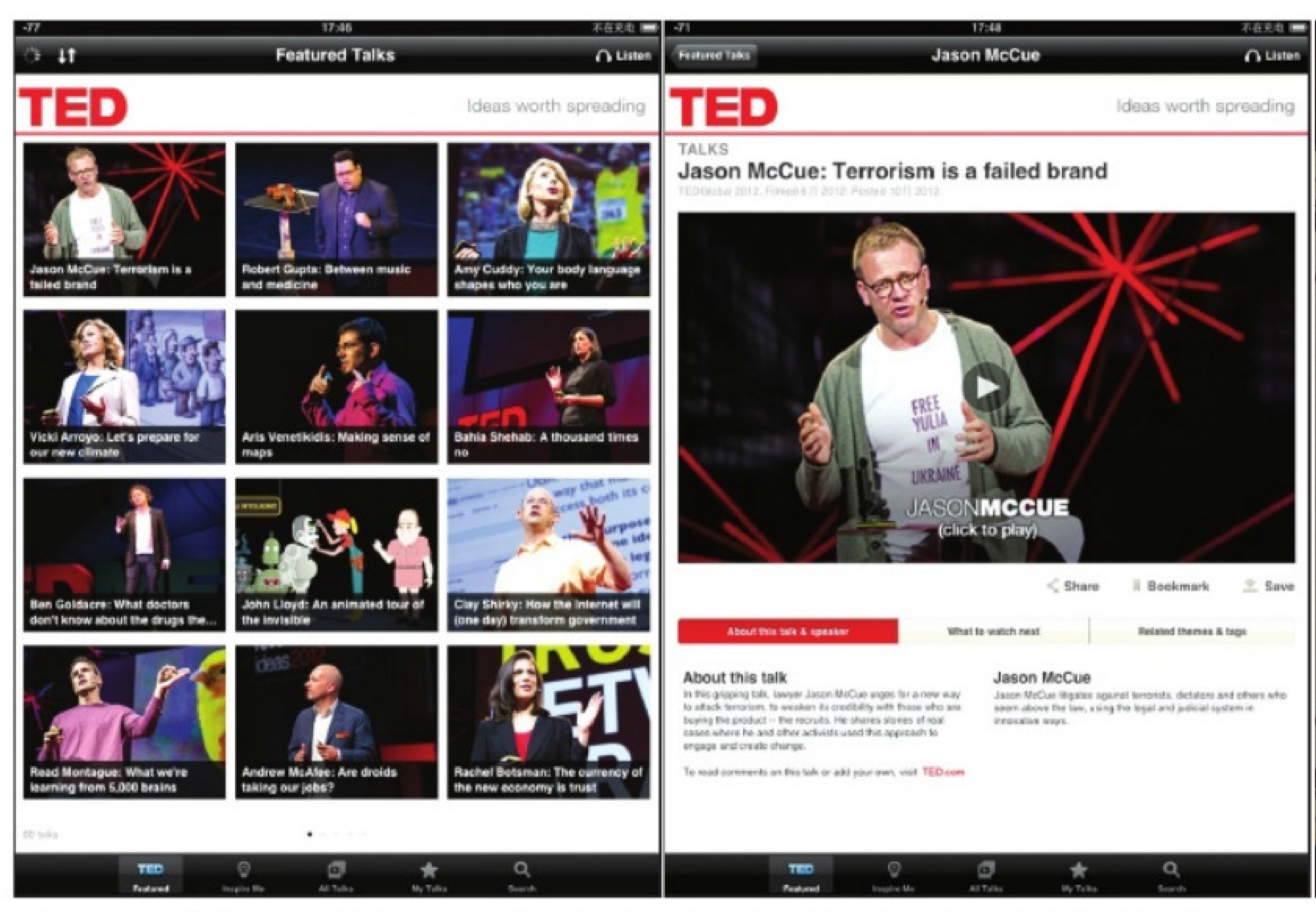
下载地址：http://126.am/oHZHJ2

Wisdom Quotes HD（iOS）

下载地址：http://126.am/ixo1r3

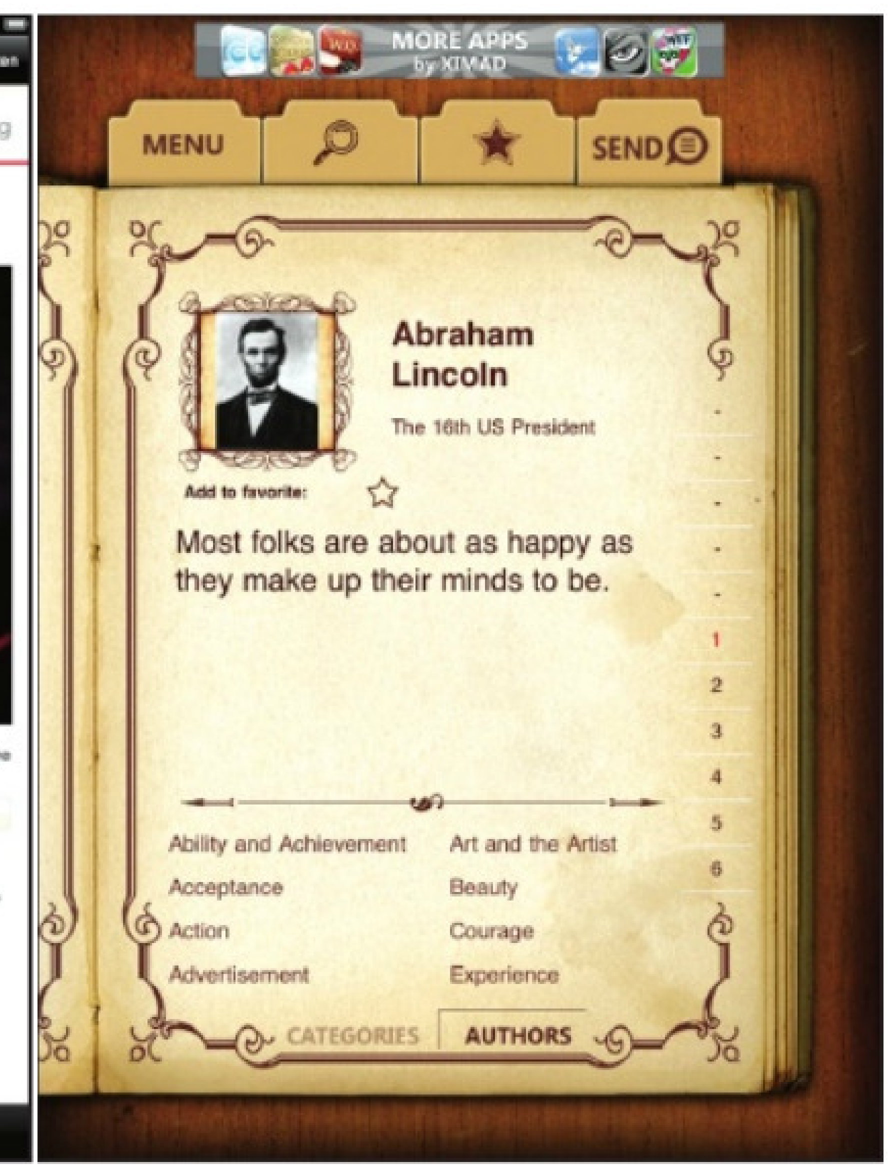
让我们乐观一点，假设大家都通过了面试进入了外企，整天和一群老外待在一起，那么怎样才能体现出自己的个性呢？通常老外们眼中的中国人有以下几个特点：数学好、会玩乒乓球、喝茶、内向……只要你可以打破他们的传统观念，把自己独特的一面展现出来，相信很快就能融入到他们的圈子中。

下面介绍的两款应用你以后肯定会用得上，其中“TED”视频相信大家早有耳闻，各种新奇好玩的东西特别适合当作闲聊时的话题，顺便还能增长见识。“Wisdom Quotes HD”是一款名人名言应用，其中满满地装着各种英文名言警句，要是你在老外面前说上那么一段，保管他们惊得目瞪口呆！



作为世界著名的免费演讲舞台，“TED”吸引了来自世界各地从事各行各业的人前来演讲。每周你都能从中学到新鲜的知识，当然也要学会独立思考，自行分辨内容的真实性

官方版本的“TED”目前还没有中文字幕，不过软件商店中有很多第三方应用提供了中英文双语视频



“对于大多数人来说，他们认定自己有多幸福，就有多幸福”——林肯。“Wisdom Quotes HD”会告诉我们许许多多令人精神一振或发人深省的名言

成功进阶：通向英语高手之路

在高手面前，一般人那三脚猫似的功夫根本拿不出手。高人们往往都有一种特殊的气质，一种鹤立鸡群的美感。你想成为英语高手吗？或是你已经觉得自己的水平足够高了？那么一定要试试以下这几款软件。

1. 读出个未来

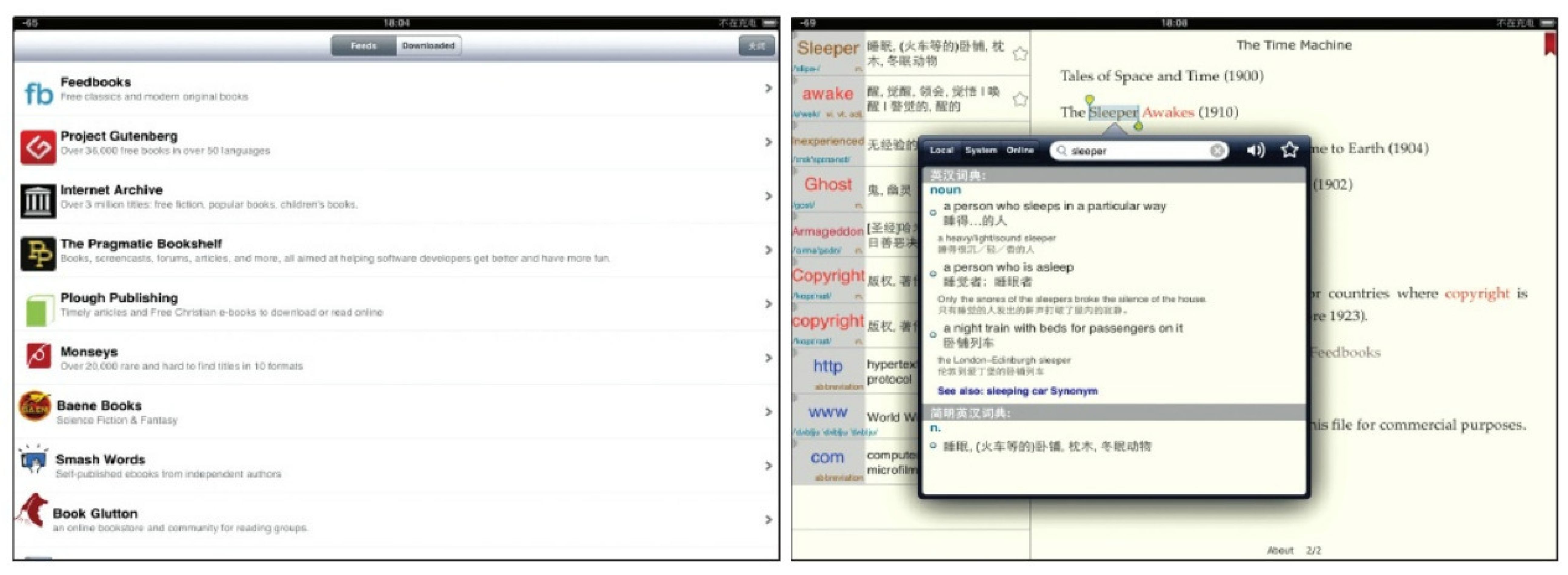
蒙哥阅读器（iOS）

下载地址：http://126.am/IcG8R3

看英文原版书籍是提高英语水平的绝佳办法，在享受故事的同时还顺便学会了单词、句式、文学知识以及了解异国文化。但是在手机上看书，最麻烦的并不是文件传输，而是当遇到不懂的生词时，必须切换到字典程序进行查询，这一来一去就会浪费不少时间，很容易打消阅读的积极性。使用“蒙哥阅读器”就不会发生这样的问题，而且它还有很多贴心功能，完全为英文阅读爱好者设计。



蒙哥阅读器的界面和iFile的布局相似，左侧是已经拥有的电子书，右侧是预览窗口和各个功能按钮。软件默认提供4本名著，分别是夏洛蒂·勃朗特的《简·爱》、乔治·威尔斯的《时间机器》、杰克·伦敦的《野性的呼唤》和马克·吐温的《汤姆·索亚历险记》。把它们全部读完，你会觉得收获丰硕



书库功能提供了大量电子书资源，以后几乎不用花钱去实体店买英文小说了

软件内置的词典支持屏幕取词，省去了切换程序查询单词的时间，单词发音也十分标准

2. 达人挑战

Crosswise（iOS）

下载地址：http://126.am/rL7f83

Extreme Hangman（iOS）

下载地址：http://126.am/M7X6R0

Word Warrior（iOS）

下载地址：http://126.am/T0zpS3

很多欧美国家的人都喜欢玩“纵横字谜”游戏，在国外电影中你也会经常看到一个老外闲来无事捧着报纸，绞尽脑汁想把字母按正确顺序填入空格中。格子的行列交叉部分往往是解谜的关键，因为不管是纵向或是横向，单词的字母顺序必须正确，可谓差之毫厘，谬之千里。老外就是用这样的方式来巩固、提高自己的词汇量，经过反复回想与使用，平时不太常用的单词会被挖出来晒晒，新词也可以很快地得到吸收。你把GRE词汇背得滚瓜烂熟了吗？用下面几款软件测试一下自己的实力吧！



“Crosswise”是一种拼字游戏，其规则是使用手上的字母去拼写单词，越长越好。如果能用到高分字母或进入有奖区，就会获得更高的分数。Crosswise支持联机对战和在线聊天，要是某天你打败了一个老外，请一定要把你的背单词的秘籍传授给大家！





左：这款“Extreme Hangman”游戏的玩法很直白——如果猜不中单词，粉笔小人就会被杀死。一开始玩家可以知道单词的大致类别（如演员），之后再利用自己的知识和提示猜出单词是什么。玩家只有有限的几次机会，每猜错一次，粉笔小人就离死亡更近一步……

右：“Word Warrior”是一款拼字游戏，玩家将扮演一个原始人，通过拼单词击败一个个史前怪物，打开人类文明的大门。该游戏包含了数千种武器和装备组合，几乎每种道具都可升级，十分有趣

宝宝快乐学英语

有的家长比小孩子还天真，他们把几岁的宝宝送到培训班，反反复复地学习所谓的“纯正英语”，折腾了大半年钱花了不少，孩子却一个单词都没记住——这是发生在笔者身边的真实例子，相信你的身边也会有。

小孩子年龄比较小，他们对世界的认知还处于很低级的阶段，花花绿绿的图案、轻快的音乐、可爱的小动物才是他们最感兴趣的。要是你身边也有观念错误的家长，依然执迷不悟地把钱浪费在幼儿培训上，你可以向他们推荐下列适合宝宝的英语学习应用，并且鼓励他们和孩子一起看，这样小孩儿才会觉得幸福，不是吗？

1. 玩游戏学英语

麦思单词卡（iOS）

下载地址：http://126.am/eOWNI3

宝宝拼动物（iOS）

下载地址：http://126.am/PB5eD2

由于iPad在平板电脑领域占据着统治地位，很多家长都会买一台给自己的孩子玩，因此大量的儿童读物和应用软件也随之在App Store中上架，每年的销量甚是可观。拼图类游戏和童话读物通常会受到小朋友们的欢迎，笔者要介绍的这两款软件都拥有不错的品质，让你不花钱也能让小宝宝玩得高兴，在潜移默化之中学会一点点英语。



“麦思单词卡”的英语学习方式很是新颖，它使用可爱的卡通人物造型牢牢地抓住了小朋友们的好奇心，而且背景音乐也是悦耳动听。值得称赞的是，该应用的免费内容非常丰富，连续登陆还能解锁更多的单词卡



学单词时，先从右上角选择一个类别再进入其子分类，一张张精美的单词卡就会出现。虚拟人物会对小朋友说：“亲爱的小朋友，跟着我一起念吧！”，孩子就会高高兴兴地去点图片、听单词发音



“宝宝拼动物”适合年龄更小的小朋友，选择适合的难度后，从农场、森林、海洋等主题中选择一个场景，最后再选一只动物就可以开始玩了

2. 趣味有声读物

睡美人（iOS）

下载地址：http://126.am/GIC4i3

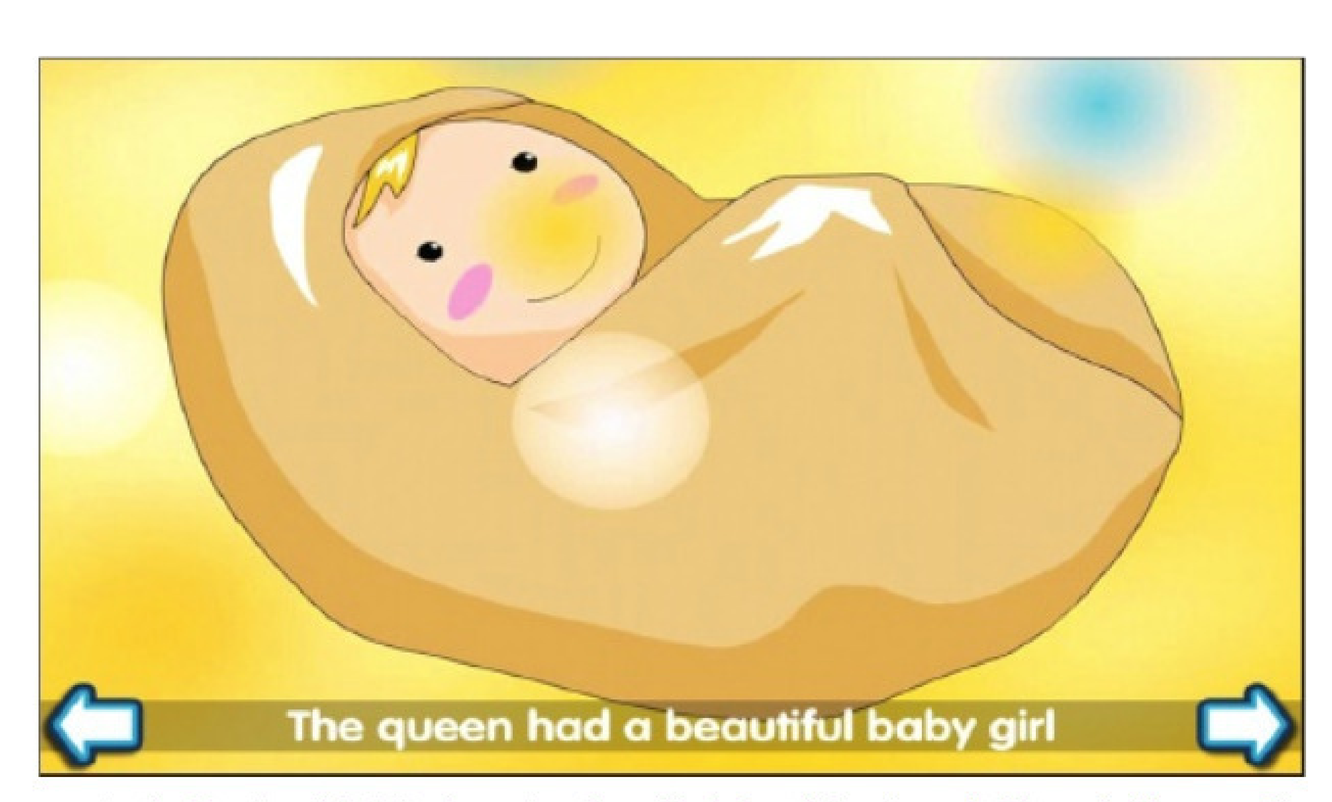
玩具总动员3（iOS）

下载地址：http://126.am/OtdAu0

美女与野兽（iOS）

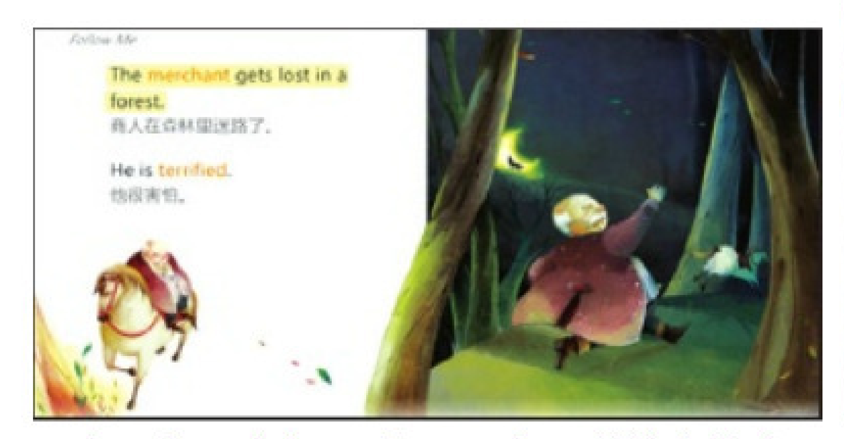
下载地址：http://126.am/SIhVP3

家长们常常抱怨免费的有声读物太少，原因之一是没时间盯着软件商店在合适的时机购买。截稿时，笔者推荐的3本

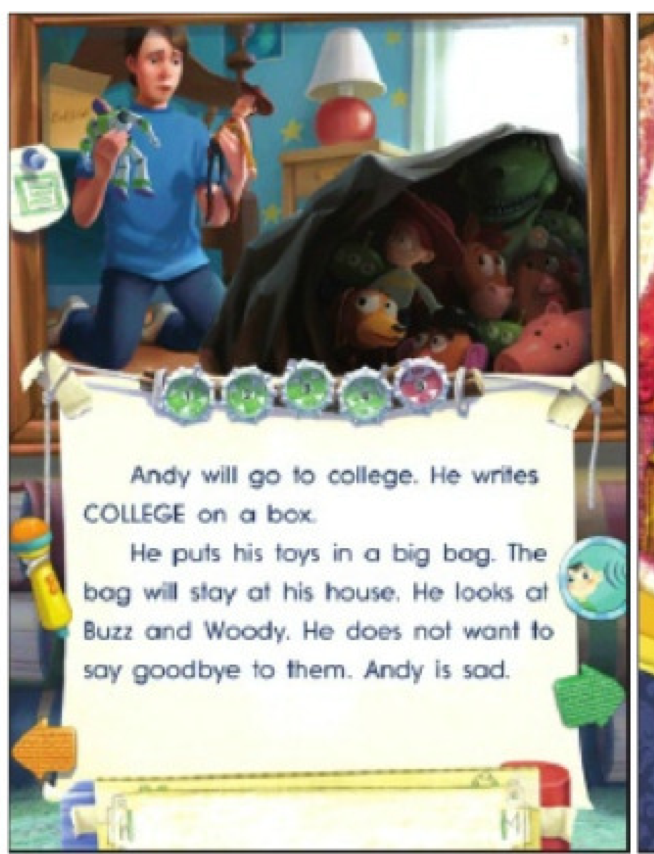


双语版的《睡美人》插图漂亮、英文朗读标准，此外还支持睡眠模式，适合哄小孩睡觉

读物中有两本依然免费，只有《玩具总动员3》限免结束，但日后肯定还会有优惠。另外“龟兔赛跑”“宝贝爱看书”等读物也非常出色，而且全部有免费内容，限于篇幅不能一一列举，有需要的家长可自行搜索。



小朋友跟家长可以录下自己讲故事的声音，增加亲子互动



迪斯尼的《玩具总动员3》质量上乘，可以由浅至深地逐渐教会小朋友说一些日常英语



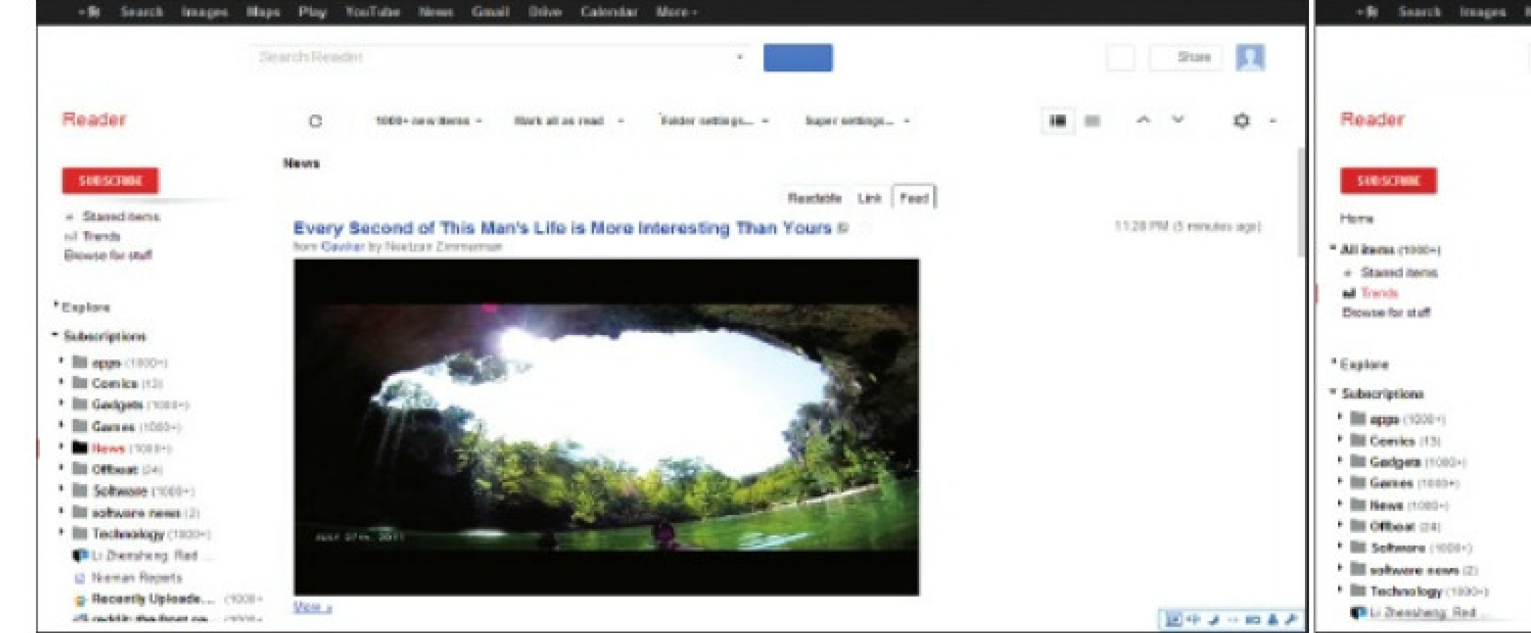
外研社出品的《美女与野兽》制作严谨，重视英文单词和句子的发音。内置的语音评测系统，可以即时反馈学习情况

充分利用台式机：坐下来安心学习

2009年之后，PC平台的语言学习软件就逐渐没落了，原因很简单：PC能做到的，移动平台也能做到。在舒适性和便捷性均不占优势的情况下，移动平台轻松完成了赶超，好在PC强大的多任务处理能力是移动设备所望尘莫及的，使用者得以在学习效率上得到弥补。下面笔者就利用“Google Reader+有道词典”打造一个“纯天然”的英语学习环境，让我们一起安下心来，在大量纯英文读物的狂轰滥炸下，完成英语能力的最终强化吧！

1. Google Reader订阅

“Google Reader”是用来订阅新闻的好工具，用它学英语的套路很简单——尽可能地订阅你感兴趣的英文网站，并抓紧时间把它们读完。然而说起来容易做起来难，当订阅内容爆满之后，很少有人会把所有文章看完，所以最好的做法是筛选出重大新闻有重点的训练，而不是囫囵吞枣应付了事。Google Reader内置的一些小功能可以帮助你阅读，也可以用Chrome浏览器配合几款插件来提升阅读，比如可以直接在Google Reader中阅读任意网站文章的“Super Google Reader”。



每天保持充足的新闻阅读量，英语水平必然会得到质的飞跃

Google Reader提供的统计数据可以更好地了解自己的阅读习惯

2. 词不会？有道知

“有道词典”桌面版的功能如今已是非常完善和强大，它完全免费、云端数据库庞大，取词功能也很优秀。但好用不代表万能，一些比较生僻的词和短语查询不到时，也可以翻翻维基百科或者到英文版的雅虎知识问答上向老外提问。



有道词典已经支持桌面版、手机版、Pad版、网页版、离线版、Mac版以及各个浏览器插件的版本



维基百科是人人可编辑的自由百科全书，有些词的来历、出处如果无法确定，在这里也许会有靠谱的答案

只选对的，不选贵的
外语学习网站大扫荡



■四川 土八哥

近年来，各类外语学习网站犹如雨后春笋般出现在网上，但其中挂羊头卖狗肉者有之，服务低劣收费高昂也有之……在众多外语学习网站当中，有能免费学习外语且内容丰富效果上佳的选择吗？

根深基厚：门户类外语学习网站

《三字经》道：“教不严，师之惰”，但师资力量严重分配不均一直是中国教育界的弊病，一些所谓的英语老师常常“毁人不倦”，他们会出现在错误的时间、错误的地点，把错误的语言习惯灌输给无辜的学生。特别是高中阶段要面对重要的人生转折点，很多同学仅仅因为运气不佳碰到了不称职的老师，导致自己学不好英语或讨厌英语，从而高考成绩不理想，一生的命运随之改变……不过抱怨教学体制不能解决实质问题，我们应该通过自己的努力考出好成绩！

沪江网

主页：http://www.hujiang.com/

沪江网是由上海互加文化传播有限公司运营的外语学习门户网站，提供种类丰富的外语数字教育网络服务。网站的主页风格简明，用户可按实际需要从零基础到专业英语选择不同等级进行学习，新手也能很快上手。

沪江网最大的优点就在于讲解的内容相当详细，尤其是入门环节的课程更是如此。例如，最基本的英文字母书写方式、标准读音在这家网站上都有详细的讲解，同时对英语音标也提供了真人视频来进行口型与发音示范，直观地弥补了传统英语学习中误入“中式英语”歧途的状况，值得抽出时间来学习一番。

不同的用户可以在沪江网选择对应的英语范本进行学习。以初中一年级（七年级）为例，进入相应的英语学习专题，可见其中已包含了七年级教材以及词汇、语法、听力和写作等方面的学习文章和下载资料。在“七年级英语教材”当中，囊括了“七年级牛津英语、初中英语新标准七年级上册课文汇总、朗文国际英语教程、新概念英语”等不同版本的英语教材范例，用户可按需选择学习。另外，沪江网提供的资料并非单调枯燥的教材文本，例如，我们点击进入“七年级牛津英语”，选择相应的课文，点击“播放”按钮，就会听到对应的课文朗读音频，既可同步跟随学习，也可随时暂停复习，更可以拖动到不同的位置反复强化难点。使用起来相当



沪江网主界面上方的阶梯式学习指引非常实用



从零开始学音标

便利。善加利用的话，这里的学习效果不逊色于现实中的英语教学。无论是学习还是复习都很有用。

沪江网还拥有英日法多语种在线词典“沪江小D”（dict.hujiang.com）、学习者专属的SNS社区沪江部落（bulo.hujiang.com），以及国内首创的在线系统学习中心沪江网校（class.hujiang.com）。在线词典“沪江小D”是一项很实用的功能，鼠标指向网站中一些不常见的词汇，便会弹出“沪江小D”的界面，指向喇叭标志便会读出正确的“英式发音”或“美式发音”，还可添加到自己的“生词本”当中方便复习。

除了年级分类之外，我们也可以按照实际需要来学习英语，例如“实用英语”便分为“听力、口语、词汇、阅读”等类别，还可以选择“看广告学英语、双语演讲集、慢速VOA听写、世界名校公开课、热门事件学英语、新闻天天译、跟小D学英语口语”等方式进行学习；“娱乐英语”分为“美剧、电影、音乐、明星”等类目，可轻松实现看美剧学口语；“考试英语”则分为“CET、BEC、考研、雅思”等级别，可满足四六级英语、BEC商务英语、口译、雅思、托福、考研英语、职称英语、专四专八等英语学习人群的在线英语学习巩固需求。不过，如果你想把重要资料或授权资料下载到电脑上反复学习则需要交费，需要花费“沪江币”才能下载。

值得关注的是，沪江网作为面向全国学习者和教育者的数字交流平台，除了常见的英语（en.hujiang.com）学习平台外，还提供了日语（jp.hujiang.com）、法语（fr.hujiang.com）、韩语（kr.hujiang.com）、西班牙语（es.hujiang.com）等平台和分站。例如，随着葡萄牙和西班牙等国家旅游热潮的不断升温，一些国内用户对这些小语种的学习热情逐渐提高。以西班牙语（es.hujiang.com）平台为例，能不能在这个网站掌握一些常见的语法知识呢？经过试用发现，es.hujiang.com对初学者的关照略显不足，像笔者这类毫无语言基础的用户较难在浩瀚的资料中，获得像英语网站一样有条不紊逐步提高的可靠资料，这部分平台更适合于有一定基础的初中级用户学习提升。



七年级英语学习和复习都非常重要



点击播放按钮即可开始朗读



沪江小D是个查询生词的好帮手



虽然入门上手不是很贴心，但沪江西语网仍是国内学习小语种外语的首选网站

整体来看，沪江网是在线免费学习英语的一家优秀平台，能较好地满足不同年龄段不同阶层用户的学习需求，无论是学童还是成年人都能从中找到学习的内容。对于需要掌握日、韩、法、西等语种的用户也有较大的帮助作用，是现实课程学习之余最好的补充。此外，值得关注的是沪江网也提供了手机版界面，电子商务栏目可实现教育类产品的在线购买。

推荐度：★★★★★

适宜人群：3～60岁，零基础的英语学习者以及初步入门的小语种外语学习用户。

大耳朵英语

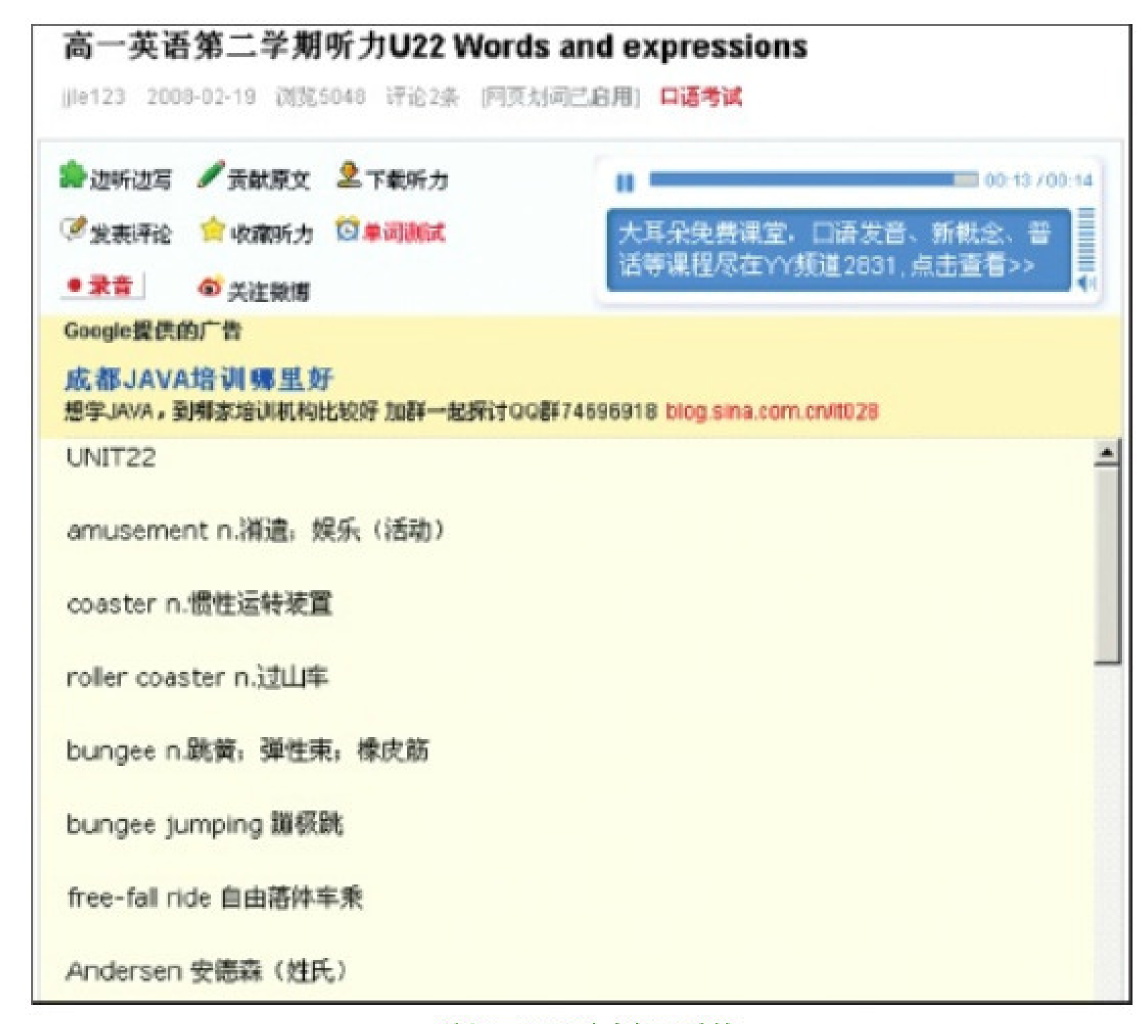
主页：http://www.ebigear.com/

大耳朵英语网创建于2003年9月15日，坚持以免费、实用为宗旨，是国内颇具知名度的英语学习门户网站之一。大耳朵英语网的主页面界面一目了然，分为“文章阅读（新闻、剧本、文库、歌曲、电影、小语种、雅思、考试、语法、试题、试卷、书籍）、英语听力（考试、教材、口语、词汇、品牌、广播、播客、少儿、小学、初中、高中、四级、六级、考研）、学习工具（口语训练、网络课堂、英语短信、社区、家园、背单词、写作训练、双语桌面、在线查词、翻译、QQ群、专题）”三大条理分明的板块，可以较好地满足不同用户的学习需求。



大耳朵英语的学习归类较系统

除了必不可少的入门学习资料以外，“大耳朵高中英语学习”专题为用户提供了人教版高中英语教材在线学习以及高中课本同步听力教程资料，还包含了丰富的高中英语词汇、听力、阅读资料（如较实用的高考英语复习资料）以及大家喜欢的英文歌曲和欧美影片等内容。学习英语当然离不开工具协助，专题还推荐了几款比较好的在线学习工具，如在线背单词、口语训练营等等。点击进入“高中教材人教版在线听学”，可按需选择对应的课文聆听学习，可以评论和进行单词测试。登陆后还可以录音、边听边写以及下载，能够很好地满足用户同步学习的需求，弥补课堂学习的不足，学习氛围十分轻松。



学习互动性不错

大耳朵英语网值得关注的内容还有“娱乐也能学英语”，包含“英文片（提供的英语经典影片包括《乱世佳人》《魂断蓝桥》《卡萨布兰卡》和《傲慢与偏见》等等）、听歌也能学英语（提供了奥斯卡金曲以及史上最强的17首英文冠军单曲等等）、《追梦女郎》精讲”等内容，用户可在线观看和学习，寓教于乐。从试用情况来看，视频播放的流畅度不错，音质也比较清晰，但视频的清晰度有待提高。

不墨守成规、尝试设计多种学习方案是大耳朵英语网的卖点之一。网站将“背单词”设置为闯关模式，例如，4536个大学四级单词被设置为229个关卡，第1关将对10个单词进行测试，必须全部答对才能过关，同时会奖励10个金币。卡壳了怎么办？网站提供了查看答案的贴心功能，只需交纳10个金币就可马上看到当前题目的正确答案，并且设有“谁正在背、成绩单、排行榜、邀请好友”等SNS色彩的功能，可大大提升用户背单词的专注力和积极性，学习氛围相当积极。



大耳朵英语网提供的电影主要都是经典老片　　闯关模式能在一定程度上增强用户的参与兴趣

从体验状况来看，大耳朵英语是一家专业的英语学习网站，提供了海量的英语资讯，内容丰富、信息全面，能充分满足用户的英语学习需求，寓教于乐高质高效地帮助用户学习英语。

推荐度：★★★★★

适宜人群：3～60岁，从零开始的英语学习用户。

爱思网

主页：http://www.24en.com/

爱思网的主站是爱思英语网，号称是中国最具影响力的英语教学门户。从使用情况来看，爱思英语网的主页面较为大气，用户可根据自身的不同需求在最上方的频道分类中选择相应的条目进行学习。例如，笔者想要提高一下自己的听力和口语能力，便可选择主页面中的“口语”项目，选择网友上传的录音作品，点击即可收听别人的口语录音，借鉴经验提升自己的发音水平；还可以下载喜欢的作品，按需进行评论和分享，或者主动录制上传自己的作品。当然，我们也可以直接选择“听力”，栏目内包含丰富的听力资源，范围涵盖新概念听力、许国璋、英语口语、大学英语和新目标英语等类别，也可按需选择收听VOA（美国之音）、BBC和CNN等国外媒体提供的慢速与常速英语节目，提高自身的听力和口语准确率。

除了标准的学习资料之外，用户点击“视频”便可进入“24en视线”频道，这里有更丰富的外语视频资源，包含“外语教学、人物访谈、环球视野、电影、音乐、演讲、TED、走进美国、OMG美语”等栏目。从体验情况来看，笔者的6Mbps宽带足以让大部分视频流畅播放（多为第三方视频站点提供的视频），但个别视频的卡顿现象严重，似乎还有提高的余地。

“小说”频道则提供了大量的英文小说，是测试学习者英语阅读能力的好去处，但除了个别经典名著外，大多数作品都缺乏中文对照，直观性略有不足。专用论坛里还有网友上传的各种外语资料，访问量尚可，但互动性不足。

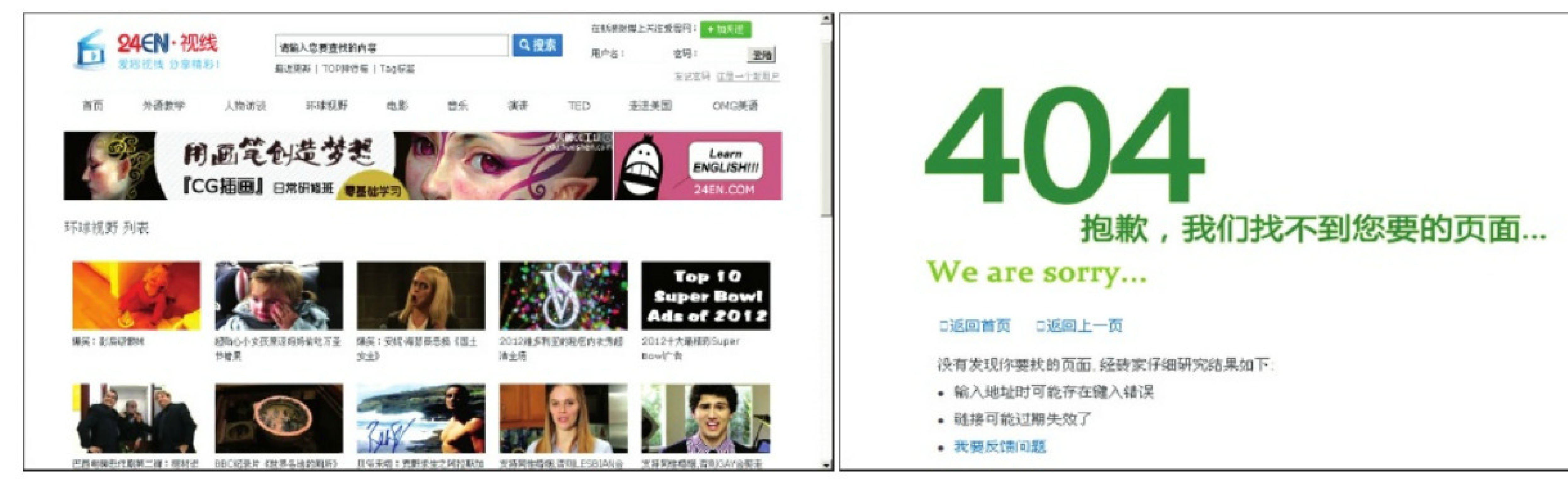
爱思网以英语为出发点，逐步拓展语言种类，目前已建有德语网、法语网、日语网和韩语网，号称正在成为一个具备多种语言、多种文化平等交流主题的网络平台。但从实际的体验来看，爱思德语网、法语网、日语网和韩语网等分站的构建还不完善，很多链接都是错链或直接指向爱思英文网，只是算得上是“看起来很美”的空架子。



爱思网内容较丰富



听力口语学习具备不错的互动性



视频资源大多来自第三方站点

爱思小语种网站尚在完善中

整体来看，爱思网是一个以资源堆积为主的英语学习资源网站，缺乏循序渐进的学习指引方法，系统性不足，能较好地满足具有一定英文基础的人士查询资料的需求，但对于零基础或者普通的用户来说，要想从中获得学习的持续动力依然颇具难度。

推荐度：★★★☆

适宜人群：有一定基础的英语学习者。

便捷速成：专业类外语学习小站

我爱学习网

主页：http://www.ilovetolearn.com.cn/

我爱学习网是一家值得关注的外语学习小站，无需登陆选择相关学习课程即可进行学习。网站包含了儿童英语、四六级、实用英语、高级英语和初级日语、中级日语、初级韩语等不同语种与等级的学习资源。

例如，笔者想要学习一下日语的基础知识，点击“课程”，选择“初级日语”，本着由易而难原则，先选择“日语入门”，这里提供了日语五十音图，点击相应的音标前面的喇叭图标，便会传出相应的发音。当然，我们也可按需选择上面对应的“单词初记、语句测试、头脑风暴”等分类进行更为系统的学习。

接下来还可以依次学习“日语50音图浊音部分”“日语基础（常见口语）”“标准日本语初级”等内容。打开“标准日本语初级——上册”，这里面有详细的视频教学资料。此处的视频是由北京外国语大学和首都师范大学的教授和讲师，按照教材特点进行同步辅导与讲解，针对学习日本语过程中的重点、难点、疑点问题提供详尽的指导，并对听力、语法、口语、练习和生词等方面进行全方位的训练，尽快提高日本语的综合应用能力，可以边看边学。

整体来看，我爱学习网是一个简洁高效能帮助入门用户学习英语、日语和韩语的小站，值得大家尝试访问。

推荐度：★★★★

适宜人群：3～60岁，零基础及以上的入门用户。



我爱学习网没有任何花哨的功能


选择学习的操作还比较方便

速学网

主页：http://www.suxuewang.com/

速学网是一个一站式单词学习平台，提供了包括学习软件服务、综合考试社区、学习资料分享、教学研发成果资讯以及线上和线下课程等多种服务平台。

速学网囊括了小学、初中、高中、大学、出国和考试英语范文等类别。以高中英语为例，就提供了人教版必修高中英语单词、人教版选修高中英语单词、苏教版牛津高中英语单词、高考高频词汇高中英语单词、高考拓展单词、高考必备短语、上海版牛津高中英语单词和外研版高中英语单词等内容，只需点选相应的课文，即可在线免费进行学习。网站还有标准的真人发音、分年级和版本的释义、测试和例句等特色内容。

整体来看，该平台没有花哨的额外功能，提供的服务都比较实用，其速学三步走记忆方式能帮助用户轻松流畅地完成对单词的认知、回忆和牢记学习，是较好的在线背单词选择。

推荐度：★★★★

适宜人群：广大学生用户。



一目了然的分类



背单词的好帮手

七彩英语

主页：http://www.qcenglish.com/

学习英语达到一定水平之后，多阅读英文书籍可以快速地强化自己的英文阅读能力。七彩英语便是一家致力为广大英语爱好者提供英语书籍下载和学习交流的平台。网站包含了文学作品、经管励志、电脑网络、语言文字、生活休闲、哲学宗教、人文社科、自然科学和工具书等类别在内的众多英文原版书籍。点击“下载地址”中的“镜像服务器下载”即可下载，解压缩密码均是七彩英语的网址，即www.qcenglish.com。

除了可以分门别类地寻找想要阅读的英文电子书，网站还为读者列举了“读者最喜欢的100本英文电子书（PDF格式和

TXT格式）”以及“我们为您推荐的100本英文电子书（PDF格式和TXT格式）”等专题，以便于用户快速找到需要的名作。在“语言文字”的“小语种”栏目中，还可以找到《The Complete Idiot′s Guide to Learning Italian Second Edition（完全傻瓜指南之意大利语学习第二版）》、《The Complete Idiot′s Guide to Learning German Second Edition（完全傻瓜指南之德语学习第二版）》等实用书籍。

推荐度：★★★

适宜人群：有一定基础的外语学习者。


资源的下载十分便利

查缺补漏：在线翻译和词典工具

爱词霸

主页：http://www.iciba.com/

金山词霸提供的爱词霸英语学习社区包含“词典、句库、翻译、背单词、英语学习、免费英语、词霸下载、拼课”等功能各异的在线工具，是致力于英语学习交流、及时反馈英语相关问题的实用社区。


在线词典正成为英语学习社区


朗读的发音比较规范

在“词典”中输入陌生的英文词汇，爱词霸便会列出它的简明释义；用鼠标指向喇叭，便会朗读出正确的英式或美式英语发音。除此之外，爱词霸还会列出“柯林斯高阶英汉双解学习词典”“英汉双向大词典”中关于该词汇的例句和语法信息，给出英英释义和双语例句，并同样配有“机器发音”，让大家能很快地掌握陌生的英语词汇。“翻译”能够自动实现中英文互译。有非常实用的背单词和英文“写作批改”功能，让用户在线便能第一时间掌握流行词汇。

有道翻译和词典

主页：http://fanyi.youdao.com/

有道翻译支持多语种全文翻译，最多可一次翻译多达2万字的内容，支持中文与英、日、韩、法、俄和西班牙语互译，在输入框直接输入网页地址即可进行网页翻译，支持原文与译文对照模式。不过，从英中自动翻译的结果来看，尚停留在机器翻译2.0时代，译文生硬，准确率也有待提高，但作为参考的话尚算值得一看。翻译工具也可以当作词典实用，输入单词或短语便能获得有道词典提供的详细释义，这里同样具备朗读功能，对于英文结果点击小喇叭便可听到读音，最高可朗读300字符的内容。


有道翻译支持多语种互译

必应词典

主页：http://dict.bing.com.cn/

必应词典是由微软亚洲研究院研发的新一代在线词典，不仅可提供中英文单词和短语查询，还拥有词条对比等众多特色功能，能够为学习英文和英文写作的用户提供帮助。必应词典支持最常用的词典库（包含微软Office词典），微软数据挖掘术保证能从网上及时收录流行语，支持英语专家人工纠错和补充翻译。除了支持音频朗读外，还创新性地支持真人视频例句朗读，点击例句后面的电视图标便能利用微软音视频合成技术，让真人示范者为我们朗读标准的英语发音。


必应词典支持视频朗读

后记：以上推荐的外语学习网站能较好地满足不同阶段用户学习外语特别是英语的需求。相比被动地接受的学校教育或电视教育，网络在线学习的好处就是可以将文字、声音、画面完美地结合，让用户进行主动检索、重复观看并反复学习。相比于点读机和复读机一类的学习工具，网络在线学习的好处就是无需花费便能享受到同级别甚至更全面的服务。总之，互联网的迅速普及，为外语在线教育提供了广阔的网络平台，在内容的覆盖面上包罗广泛，值得大家去尝试。无论是学生还是社会人士，也无论是牙牙学语的学童还是中老年人，这些网站都能满足你的学习需求，轻松学外语，将枯燥的外语学习变得趣味十足。

沟通无障碍
机器翻译漫谈



■北京 Benjamin

前言：随着移动互联网和新兴电子媒介在全球范围的普及以及各种现代交通方式的飞速发展，人与人之间的时空距离已经骤然缩短，整个地球紧缩成为一个"村落"。不过只要语言不同，沟通障碍就会存在，尽管世界上越来越多的人在学习英语、汉语、法语甚至其他小语种，但文化差异依然影响深远。相同的意思，不同国家的人有着各不相同的表达方法，很多时候会让语言学习者难以理解，甚至还会产生误会。于是，聪明的人类开始考虑用计算机代替人脑，进行复杂的翻译工作。

中国有句俗话叫"有钱能使鬼推磨"，如果用英文该怎么说呢？很多英语学习者，包括外语专业出身的人都会从字面上把它翻译成"Money makes the mare go."或者"If you have money, you can make the devil push the millstone for you."之类的中式英文，总让人感觉哪里有些别扭。那么老外通常是如何表达这个意思的呢？——"Money talks"。有没有一种豁然开朗的感觉？对，就应该是它，多么形象的说法！然而这个答案并不是通过网页搜索或是外语教师给出的，而是来自大家早已熟悉的"Google翻译"功能。本篇文章笔者就来介绍仍然带有一丝神奇色彩的机器翻译究竟为何如此"聪明"，又将如何改变我们的日常生活。

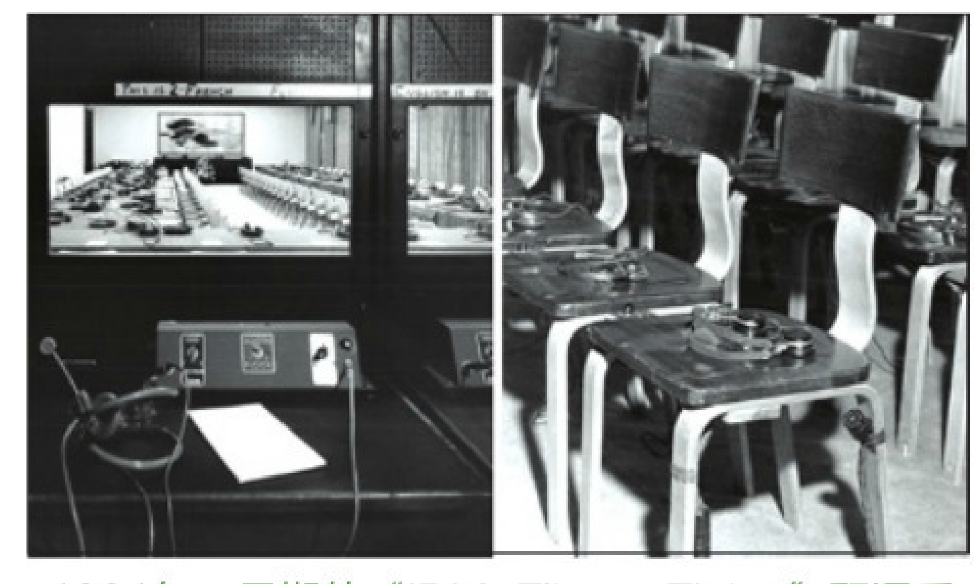


"Google翻译"似乎和我们开了一个玩笑

机器翻译发展史

机器翻译（Machine Translation，简称MT）是利用计算机把一种语言（即源语言，Source Language）翻译成另一种语言（目标语言，Target Language）的一门学科，随计算机技术一道发展成熟。

机器翻译的历史最早可以追溯到20世纪30年代初，法国科学家阿尔楚尼（G. B. Arsouni）提出了用机器来进行翻译的想法。1933年，苏联发明家特洛扬斯基（П. П. Т Р О Я Н С К И Й）设计出一种简单的语言翻译器，但由于当时的科技水平还很低，发明最终没有完成。1946年，第一台现代电子计算机埃尼阿克（ENIAC）诞生。随后不久，信息论的先驱美国科学家W. Weaver和英国工程师A. D. Booth在1947年提出了利用计算机进行语言自动翻译的想法。1949年，W. Weaver发表《翻译备忘录》，正式提出机器翻译的思想，促进了相关研究的热潮。简单来讲，机器翻译的发展时期可分为以下4个阶段：

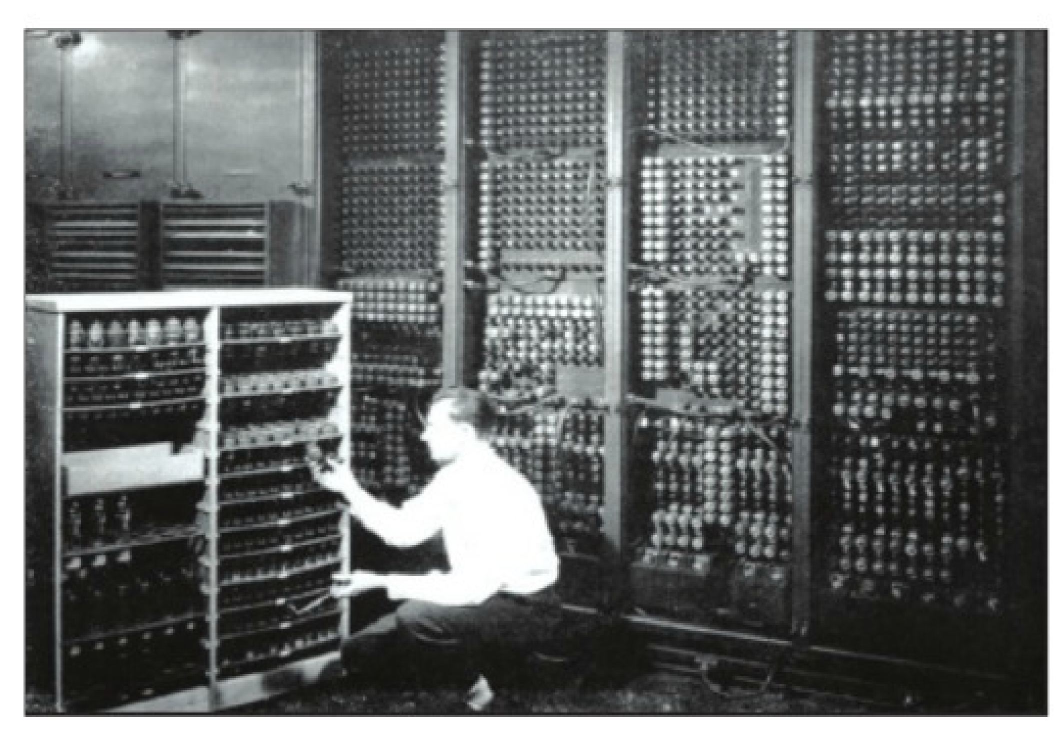


1931年，早期的"IBM-Filene-Finlay"翻译系统被安装在国际联盟日内瓦办事处。在当时，所有讲话只能预先翻译好再播放出来

1. 开创期（1946年～1964年）

这段时期的标志性事件是1954年美国乔治敦大学（Georgetown University）在IBM公司的协助下，用IBM-701型计算机首次完成了“英俄”机器翻译试验，向公众和科学界展示了机器翻译的可行性，从而拉开了研究的序幕。

从20世纪50年代开始到20世纪60年代初，机器翻译的研究呈不断上升的趋势。美国和前苏联两个超级大国出于军事、政治、经济等目的，均对其投入了大量资金的支持；而欧洲国家由于地缘政治和经济的需要，也给予了相当大的重视。这个时期机器翻译虽然刚刚处于起源阶段，但已经是一派欣欣向荣的景象。


1946年，第一台现代电子计算机ENIAC诞生，标志着机器翻译技术的开端

2. 受挫期（1965年～1975年）

1966年11月，美国科学院语言自动处理咨询委员会（Automatic Language Processing Advisory Committee，简称ALPAC委员会）公布了一篇题为《语言与机器》的报告，全面否定了机器翻译的可行性，并建议停止对其资金支持。这一事件给正在蓬勃发展的机器翻译学科当头一棒，所有相关项目的研究陷入了几乎停滞的僵局，机器翻译从此步入萧条时期。

3. 恢复期（1976年～1989年）

1976年以后，随着科学技术的发展和各国情报交流的日趋频繁，国与国之间的语言障碍问题越来越突出，迫切地需要计算机来从事翻译工作。于此同时，计算机科学和语言学研究的发展，得益于计算机硬件技术的大幅度提高以及人工智能在自然语言处理上的应用，从技术层面推动了机器翻译研究的复苏。机器翻译领域又逐渐开始发展起来，各种实验项目被先后推出，例如Weinder系统、EURPOTRA多国语翻译系统和TAUM-METEO系统等。

4. 繁荣期（1990年至现在）

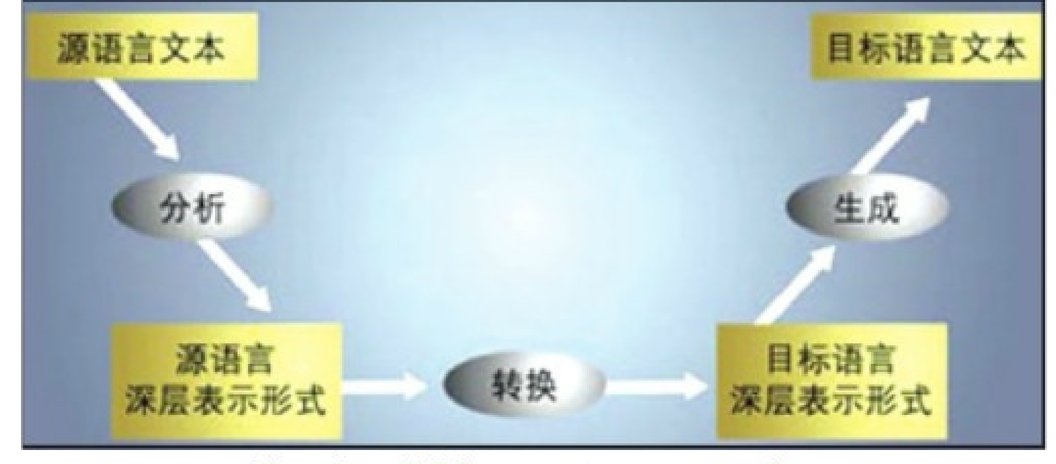
在过去20多年的时间里，随着的互联网的全面普及、世界经济一体化进程的加速以及国际社会交流的日渐频繁，传统的人工翻译已经远远不能满足需要，人们对于机器翻译的需求在空前增长，机器翻译再一次迎来了崭新的发展机遇。

机器翻译技术简介

如今广泛流行的机器翻译系统，从技术上可以划分为基于规则（Rule-Based）的机器翻译、基于语料库（Corpus-Based）的机器翻译和基于统计的机器翻译（Statistical Machine Translation，简写为SMT）共3种类型。

1. 基于规则的机器翻译

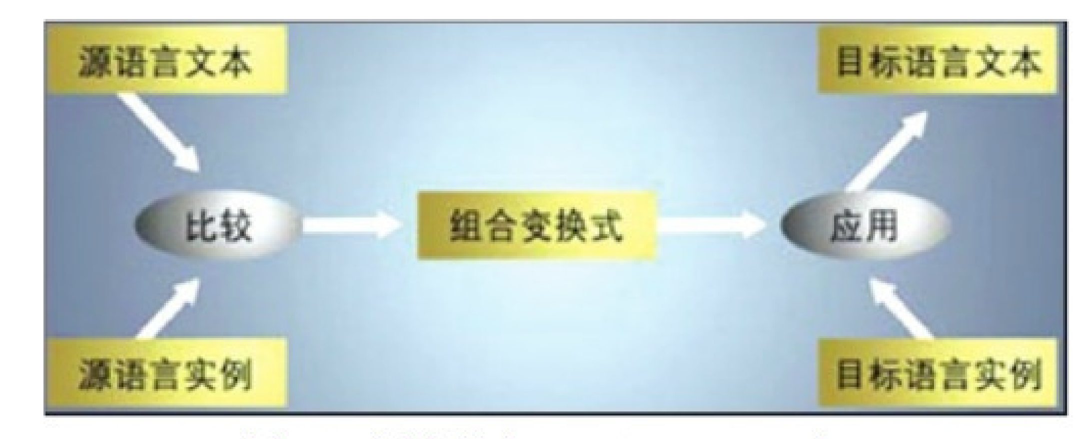
基于规则的机器翻译会试图对源语言进行某种程度的“理解”，换句话说，它是将线性的自然语言表达成某种结构化的深层表示形式。对于这种方法来说，源语言和目标语言的深层表示形式是不同的，两者之间还需要一个根据规则进行转换的过程。



基于规则的机器翻译原理示意图

2. 基于语料库的机器翻译

基于语料库的机器翻译方法不用对源语言进行“理解”，但需要庞大的实例库，其中保存着大量两种语言互译好的内容。当使用者需要翻译一个句子的时候，系统会从语料库中查找与之相似的一个或多个源语言实例，并将它们进行某种组合和变换操作，之后再利用同样的方法应用于这些实例对应的目标语言句子，最后就会得到翻译好的目标语言文本。



基于语料库的机器翻译原理示意图

在了解了两种经典的机器翻译方法之后，笔者将通过下面一个例子更加直观地说明它们的区别。比如我们想让机器将下面的句子翻译成中文：

He bought a book on physics.（该句子记为“E1”）

如果采用基于规则的翻译方法，则要将这句话解析成一种汉语的内部表示，一般会采用树状结构（也可以采用其他表示形式）。机器翻译的第一步是将源语言表示成一棵句法结构树，如下页图片所示，图中“R”“N”“V”分别表示代词、名词和动词，“NP”“VP”表示名词短语和动词短语，“S”表示句子，“TENSE”表示英语动词的时态。之后源语言（英语）

句法结构树按照规则经过转换，生成目标语言（汉语）的句法结构树。最终得到翻译好的目标语言句子为：“他买了一本关于物理学的书”。

如果采用基于语料库的方法来翻译例句，那么机器就会到语料库中去寻找与之相似的句子。假设找到的相似句型是以下这个：

He wrote a book on history.（该句子记为“E2”）

并且还在语料库中查到该句子的汉语译文是：

他写了一本关于历史的书。（该句子记为“C2”）

比较“E1”和“E2”两个句子，我们得到变换式“TE”：

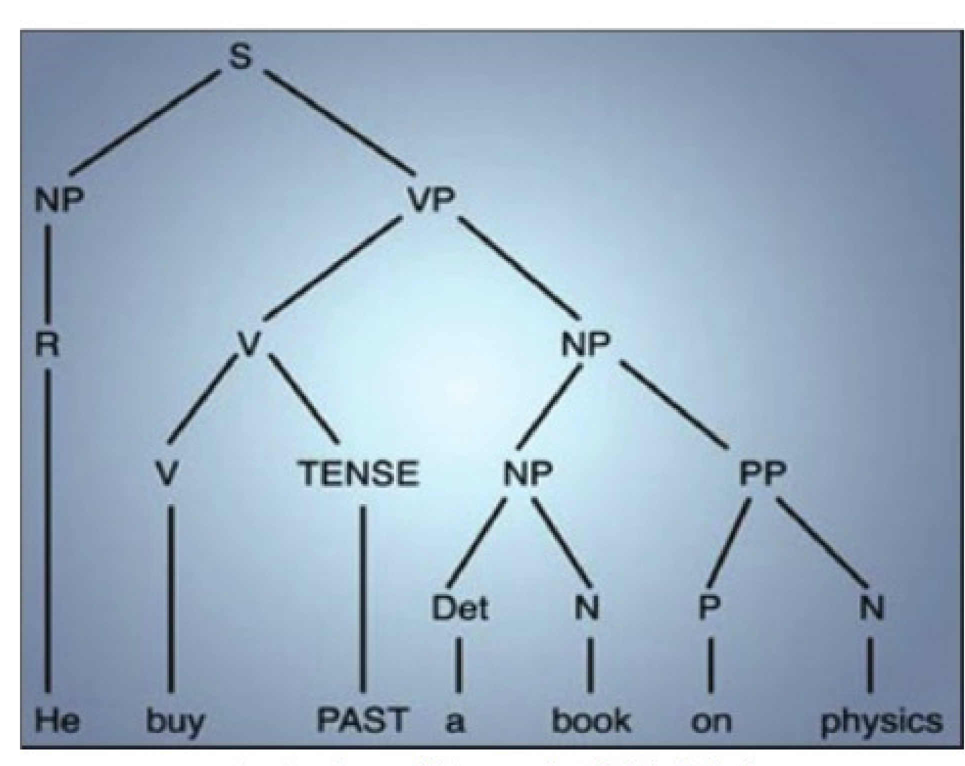
replace（wrote，bought）and replace（history，physics）

将这个上述变换式中的单词都换成汉语，就变成了变换式“TC”：

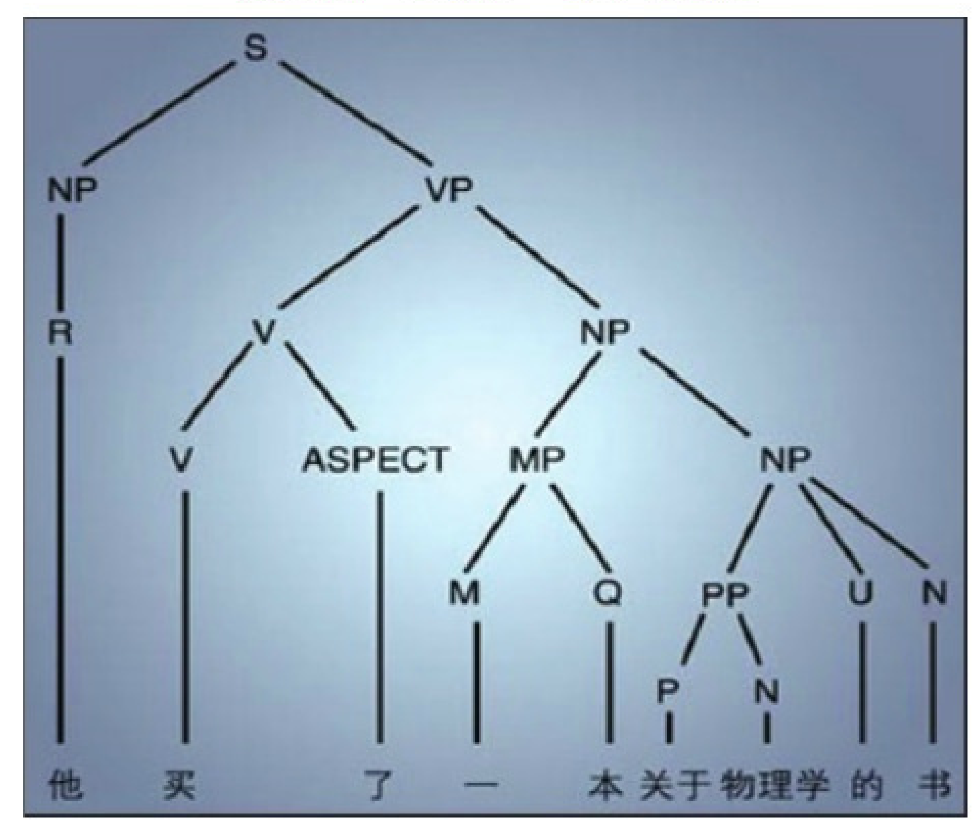
replace（写，买）and replace（历史，物理）

将变换式“T2”作用于句子“C2”，就得到句子“E1”的汉语译文：“他买了一本关于物理学的书”。

从这个简单的例子可以看出，如果语料库中有和源语言相似的句子，那么基于语料库的方法可以得到很好的译文，而且句子越相似，翻译效果越好。一些复杂的翻译系统，还可以用两个以上的实例句子进行组合翻译，例如可以用“他写了很多经济学专著”和“这个出版社出了一本关于物理学的书”，这两个句子组合成译文“他写了一本关于物理学的书”。但是这种组合越是复杂，其翻译效果就越不佳，如果没有相似例句，采用这种方法就很难得到可以接受的译文。



源语言（英语）句法结构树



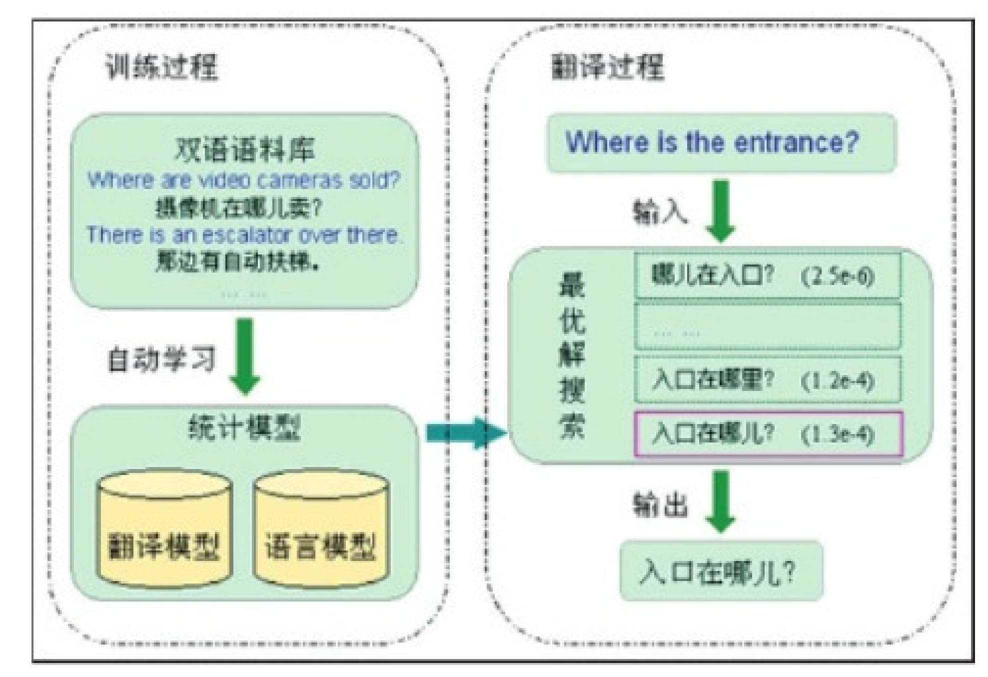
目标语言（汉语）句法结构树

3. 基于统计的机器翻译

基于统计的机器翻译其实也是借鉴了语料库的原理，可以理解为源语言到目标语言的翻译是一个概率问题，任何一个目标语言都有可能是任何一个源语言的译文，只是概率不同，机器翻译的任务就是找到其中概率最大的那个句子。

基于统计的机器翻译主要包含以下3个问题：模型问题、训练问题和解码问题。“模型问题”就是为机器翻译建立概率模型，即定义源语言句子到目标语言句子的翻译概率的计算方法；“训练问题”是利用语料库来得到这个模型的所有参数；“解码问题”则是在已知模型和参数的基础上，对于任何一个输入的源语言句子，查找到概率最大的译文。

目前，“Google翻译”的大部分语言都是采用基于统计的机器翻译方法，其各项指标在美国国家标准局组织的各种机器翻译测试中遥遥领先。



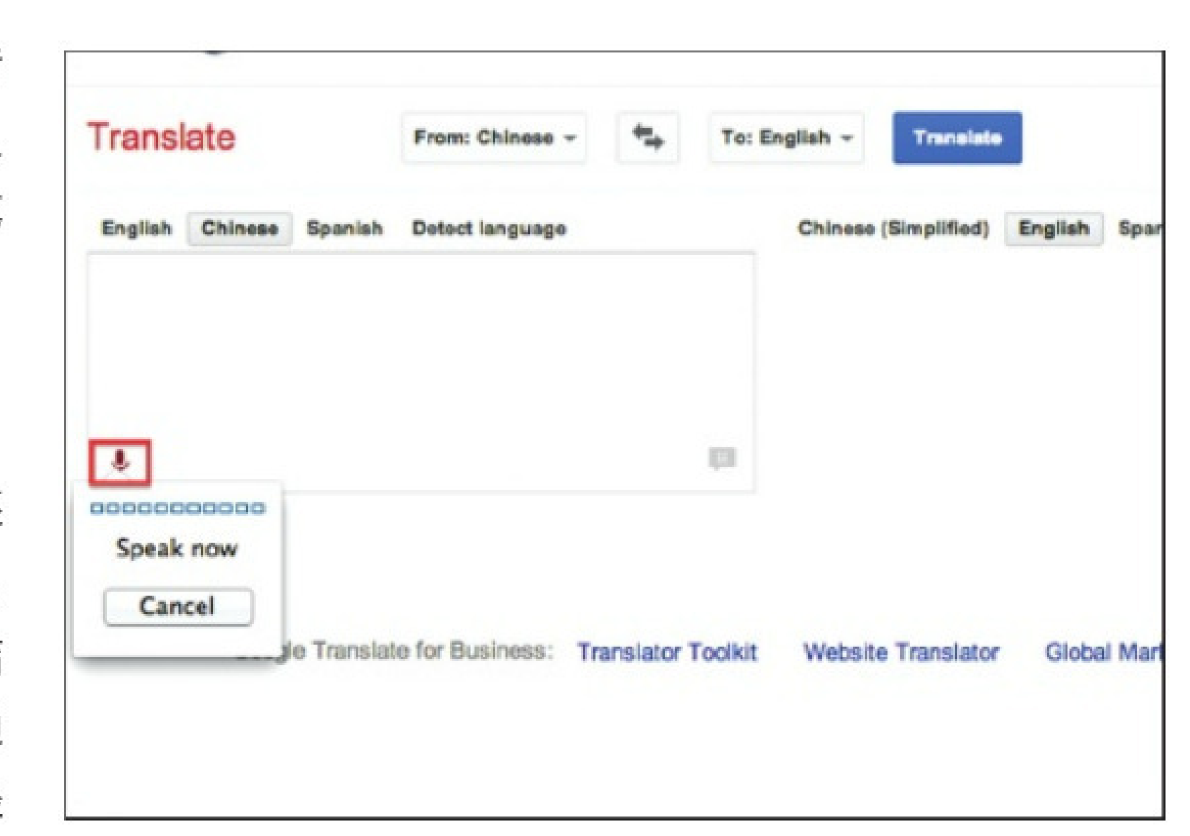
使用基于统计的机器翻译翻译“Where is the entrance?”的过程

机器翻译的现状与未来

机器翻译技术是随着计算机的其他相关技术发展起来的，与语音合成以及语音识别都有着密切的关系，实现了机器替代真正的翻译人员，让它听懂原文或看懂原文，然后翻译成文字并朗读出来。下面笔者就介绍一些基于机器翻译技术的实际应用。

1. 与语音技术结合

人类总是贪婪的，计算机已经能帮助我们翻译文本，如果它还“能听会说”该有多好啊！于是“Google翻译”（http://translate.google.com/）便应运而生，将语音识别、语音合成和机器翻译相结合，让机器能够直接“听懂”用户说出的语言并进行翻译，之后再通过语音合成技术朗读出来。移动平台的“Google翻译”应用也已经支持语音的输入与输出功能，可以想象如果你到了一个陌生的国度，



“Google翻译”的语言识别功能，可实现在线语音输入

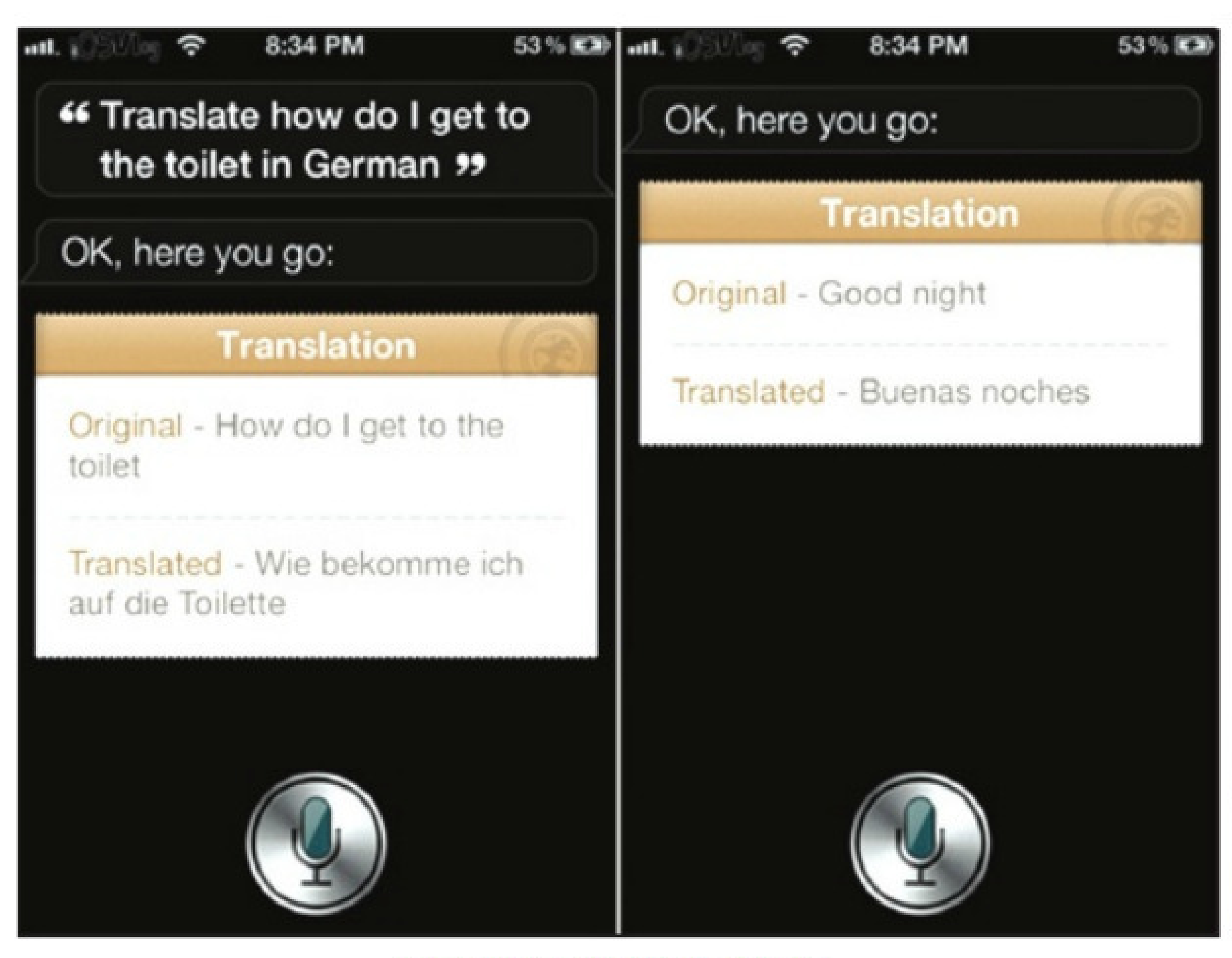
进了一家餐厅但不知道怎么用外语点餐，于是拿出手机打开了“Google翻译”软件，对着它报了一堆菜名然后让程序翻译好并念给服务员听，机器翻译充当了你与老外之间交流的翻译官。

“Google翻译”文本翻译为起点融合了语音技术实现了语音翻译功能，而另外一些软件则是从语音识别出发再融合机器翻译技术实现了语音翻译功能。这些软件包括iOS平台的“Siri”“SayHi”以及国内的跨平台应用“讯飞语点”。

Siri是一款内置在苹果iOS系统中的的人工智能助理软件，它使用了自然语言处理技术，使用者可以像平常说话一样与手机进行互动，完成搜寻资料、查询天气、设定手机日历、设定闹铃等诸多任务。此外Siri也提供了语音翻译功能，可以帮你说出各种国家的语言，为你在异国问路或者点餐提供方便。



“Google翻译”的语言合成功能，原文与译文都可进行朗读



Siri帮你用德语找卫生间



讯飞语点的语音翻译功能，效果不错

讯飞语点是一款基于讯飞语音云平台的新一代智能手机软件，集语音播报、语音短信、语音拨号、智能语音聊天等20项语音功能。由于它集成了自然语言理解技术，因此也可以提供语音翻译功能，支持iOS与Android平台。

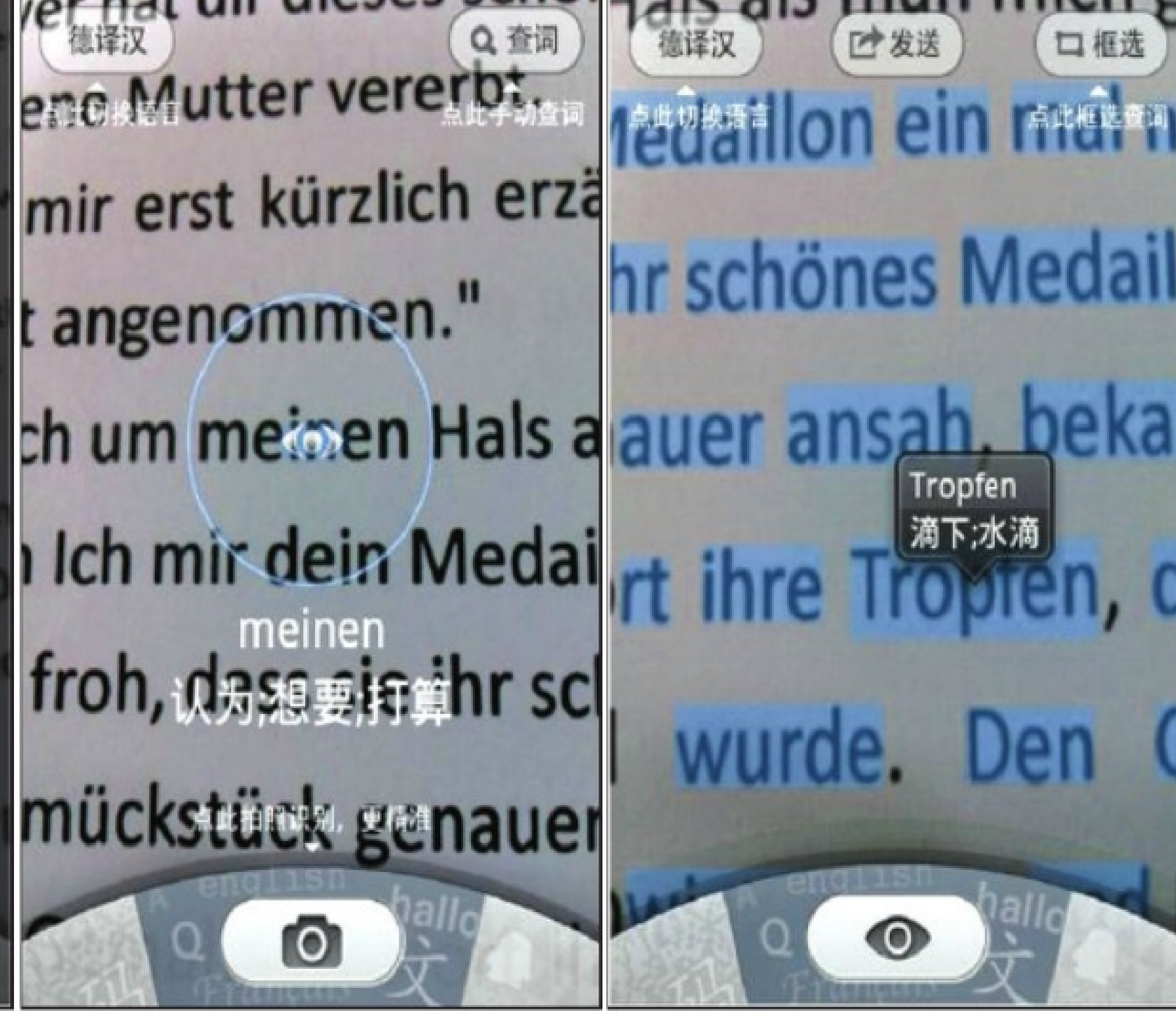
2. 与文字识别技术结合

计算机已经“能听会说”了，但人类觉得它还可以做得更好，比如教会机器如何读懂文字。由此一来，翻译文本的工作就变得更加轻松，几乎不需要人工干涉就可以批量完成任务。

机器翻译与文字识别技术相结合的应用已经日渐成熟，“QQ慧眼”就是其中一个，它是一款由腾讯研究院出品的文字识别与翻译软件，能够实时捕获摄像头扫描到的英、法、德文字并进行汉化，同时也支持手工输入文本进行翻译。该软件目前有iOS和Android版本，识别率尚可，二维码识别、商品Logo识



QQ慧眼目前支持英、法、德对中文的识别与翻译



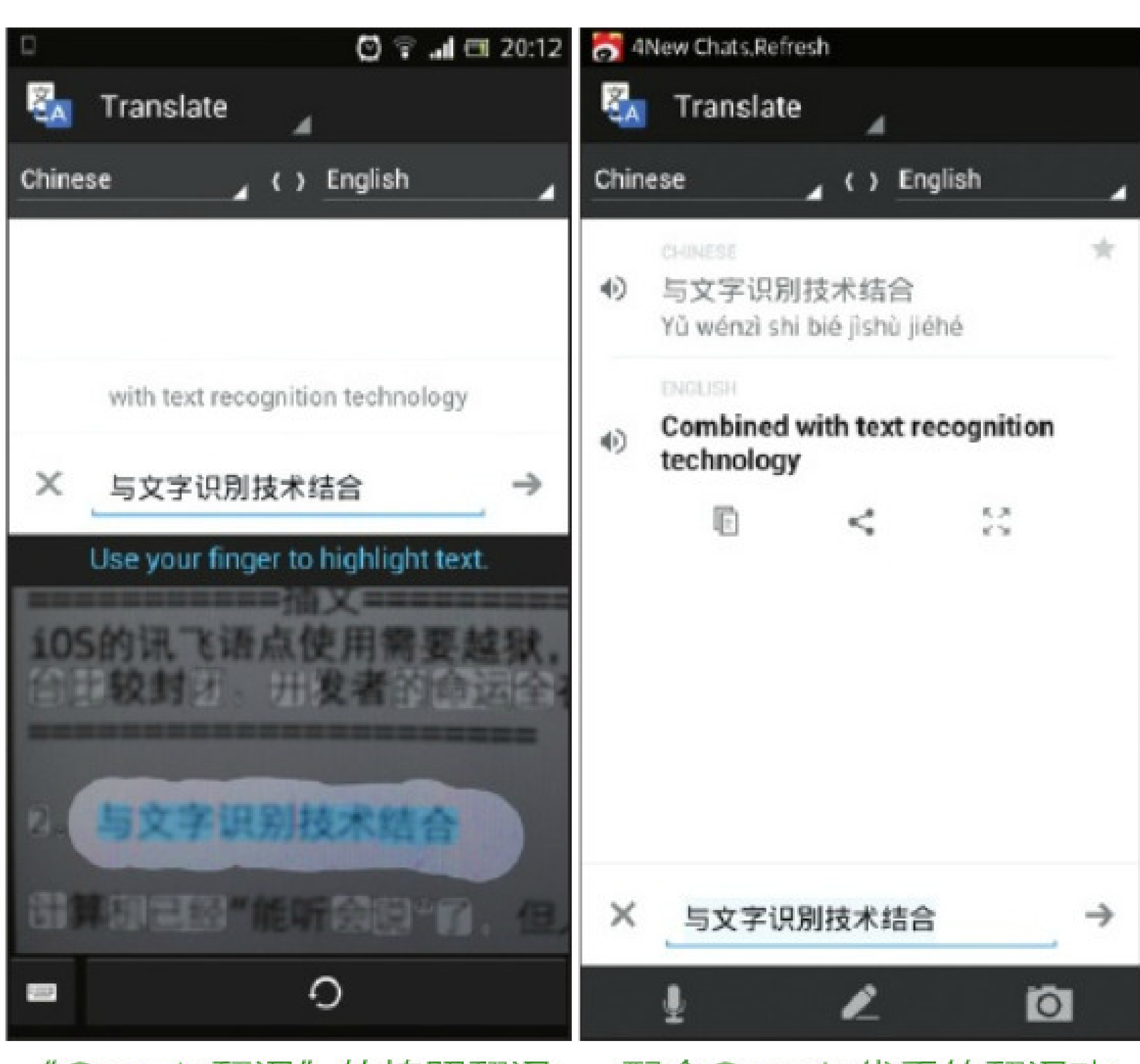
只要将摄像头的焦点对准某个词，就可以立刻显示识别与翻译信息

QQ慧眼也支持对文本拍照后进行识别，并逐词逐句翻译

别、街景识别以及增强现实等功能正在研发中。

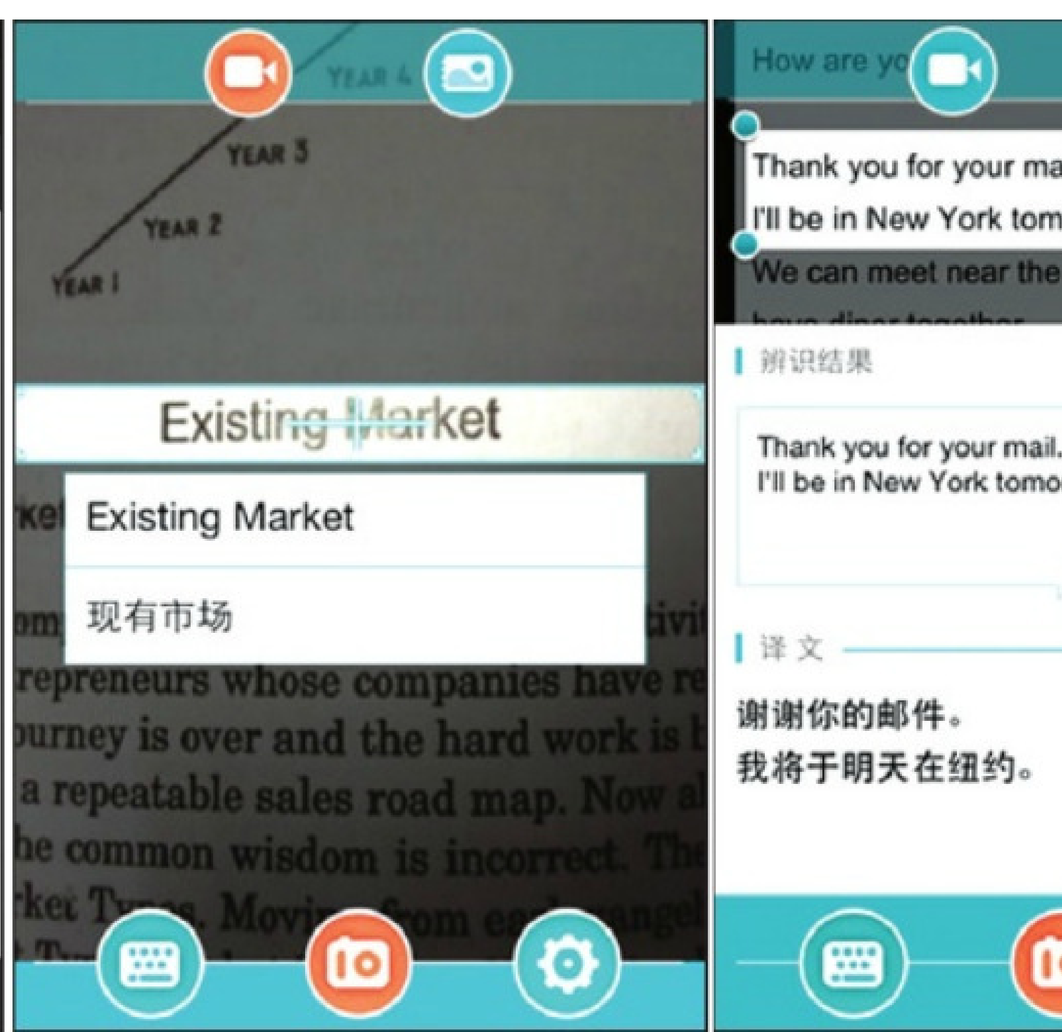
2012年8月，Google为“Google翻译”Android版本带来了拍照翻译的功能，用户只需在软件中使用相机对准外文进行拍摄，之后再选定需要翻译的字词，翻译结果立即就能显示在屏幕上。目前支持的源语言包括汉语、英语、捷克语、荷兰语、德语、土耳其语、俄语、葡萄牙语、波兰语、意大利语、西班牙语和法语等。

“有道翻译官”是网易有道出品的iOS平台翻译软件，支持中、英、日、韩、法、俄、西共7种语言，同时还配备了强大的摄像头与拍照翻译功能，省去了手动输入的麻烦。值得一提的是，有道翻译官的摄像头取词不仅支持单个单词，还支持词组甚至整句的识别，其功能更为实用。用户在手机上阅读外文网页、电子书或者邮件时，只需截屏保存为图片，再用软件圈定需要翻译的内容，就可以轻松获得翻译结果。此外软件还支持离线翻译功能，在没有网络的情况下也能顺畅使用。



“Google翻译”的拍照翻译界面，识别率很高

配合Google优秀的翻译功能，软件的实用性非常不错



有道翻译官的拍照翻译界面，支持词组识别



有道翻译官对于整句甚至段落的翻译效果也不错

3. 机器翻译的未来——同声传译

目前主流的机器翻译系统，都需要先输入文本或语音再让计算机进行翻译工作，内容输入与结果输出之间需要一定时间让机器思考。机器翻译领域的下一目标，就是让这个思考时间不断缩短，最终达到同声传译的效果。

2012年10月，在天津市举行的“21世纪计算大会”上，微软首席研究官瑞克·拉希德（Rick Rashid）完成了一次精彩的演讲。一开始他发表了一些关于计算机语音识别方面的重大进展，随后他演示了如何将正在进行的发言翻译成汉语。随着中英文字幕流畅地在屏幕上实时滚动出现，台下2000多名观众爆发出阵阵欢呼与掌声。紧接着，一个酷似演讲人的声音突然响起，它用标准的普通话一句一句地翻译着正在进行的演讲，并保持了语音语调，听起来就像他自己说的一样，不禁让人啧啧称奇。



微软逆天的机器同声传译系统

惊讶之余，你一定想知道这套系统是如何工作的。简单来说，使用前用户需要花费1个小时让计算机“聆听”自己的语音，系统会辨别每个人声音中的细微差别，同时建立相应的模型。使用时，程序会识别说话者所使用的语言，然后将它们进行转换，最后一次性翻译并使用另一种语言配合声音模型输出，这样就可以保留人声的特点，使输出结果不再是机械合成效果。

也许在不远的将来，同声传译这个职业会不复存在，来自不同国家、说着不同语言的人，能够直接通过机器与对方富有感情地交流。跨国恋、世界游以及国与国之间的民间交流将会司空见惯，语言不再是无法逾越的沟通障碍。P

协作无间
漫谈智能移动设备与PC平台的远程控制方案

■贵州 冰河洗剑

远程办公协作，远程控制开关机，远程进行系统维护，远程管理服务器，远程监控……PC平台的远程控制软件早已被广泛应用在办公与生活之中。与此同时，随着智能手机与平板等设备的普及与移动互联网时代的到来，各种便携平台的远程控制需求急剧增加。我们如何才能安全便捷地通过手机与平板设备随时随地远程控制PC，创造出无缝跨平台协作方案？

手机平板对PC的远程控制：免费安全是王道

早在2005年左右，网络上就已经出现过M2P2005和“执行者”等通过手机短信远程控制电脑的软件（图1）。虽然这类软件的功能确实相当薄弱，只能实现远程关机、发送邮件一类的简单操作，不过我们依然可以视其为最早的手机远程控制PC电脑软件。

如今的手机平板设备早已采用了性能不亚于PC的处理器硬件，并配以功能强大的iOS和Android等操作系统，因此可以实现更为强大的远程控制，甚至可通过手机平板直接对PC电脑的桌面进行操作。

一 主流移动远程控制PC软件对比推荐

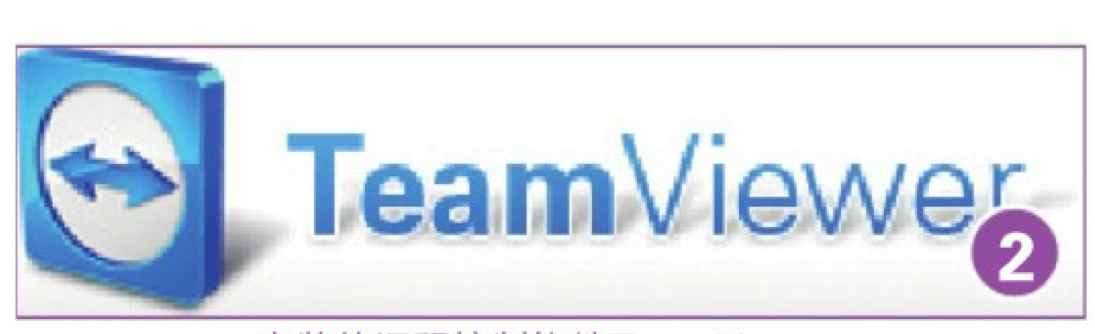
目前，Android与iOS平台的手机和平板远程控制PC电脑的技术已经相当成熟，各种优秀的软件层出不穷。国外最著名的例子包括老牌远程控制软件LogMeIn、TeamViewer和CrossLoop推出的移动平台版本，国内著名的移动远程控制PC软件则以“向日葵”为代表。下面，我们就对流行的此类软件进行一下简单的介绍与对比。



早期的手机远控PC软件“执行者”

1.堪称完美的TeamViewer

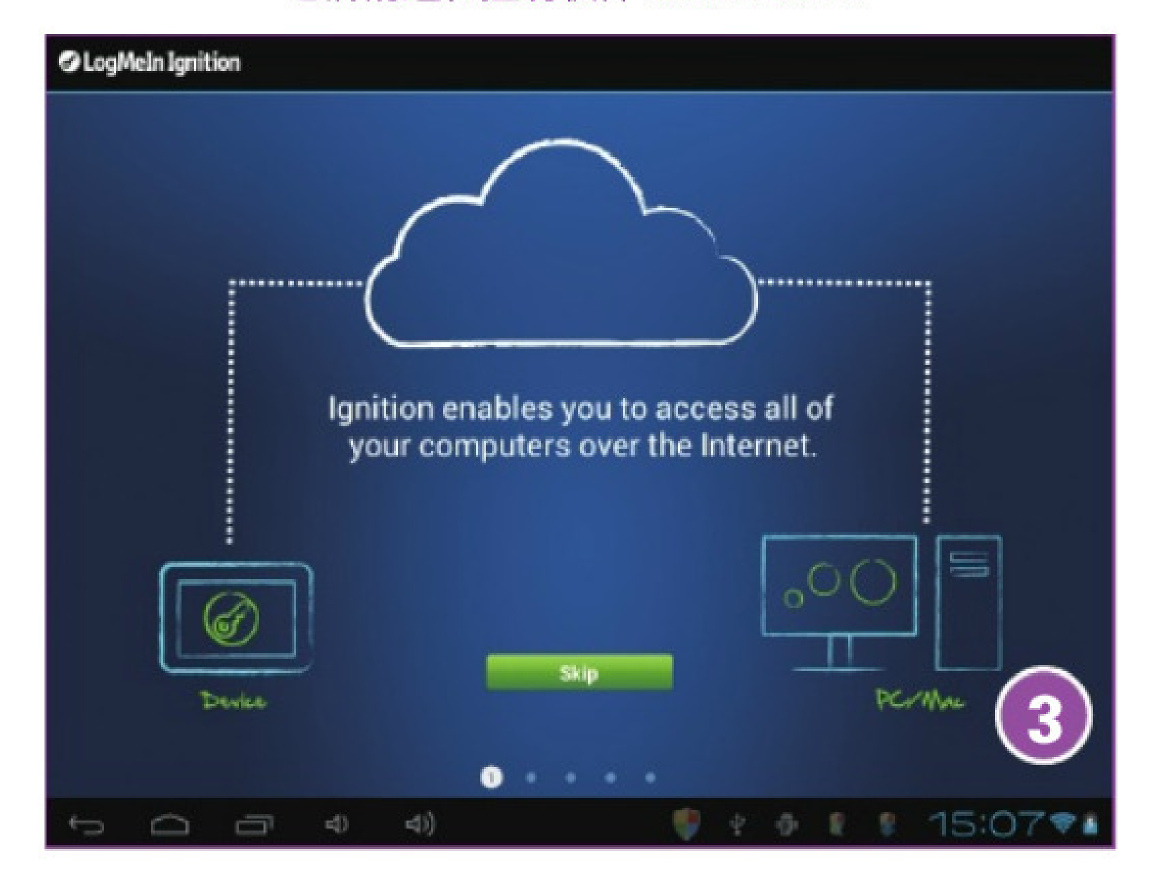
TeamViewer远程控制软件的PC桌面端版本曾被我们多次介绍（图2），它为远程控制协作办公提供了非常完美的解决方案。而且TeamViewer也是最早提供完美兼容Android和iOS平台应用的远程控制产品之一。



老牌的远程控制软件TeamViewer

TeamViewer的移动版本性能堪称无可挑剔，兼具免费、速度、安全和易用等多方面的优点。TeamViewer提供了商业版与个人版，个人版完全免费而且能实现所有功能，可在一个账号下添加控制多台PC、手机与平板。TeamViewer的连接速度非常快，对同一WiFi网络中的设备进行远程控制时，响应几乎没有任何延迟。

更值得一提的是，TeamViewer支持各种复杂的网络环境：无论移动设备是否与PC电脑处于同一WiFi内网中，或者移动设备是通过3G连接互联网进行异地远程控制，以及是否存在防火墙或NAT代理阻挡，TeamViewer都可以无视干扰轻松实现远程控制、桌面共享和文件传输等功能。



Android平台的LogMeIn

TeamViewer在安全性与易用性方面实现了两者兼顾的效果，既提供了预设密码的无人值守远程控制方式，也提供了需要授权验证的交互认证方式。除此之外还可以针对远程控制者的各种不同需求，进行细致完善的权限设置。



LogMeIn Ignition的虚拟鼠标

远程操作权限设置

2.速度表现略逊一筹的LogMeIn

与TeamViewer一样，LogMeIn提供了全方位跨平台的远程控制解决方案，而且移动端除了支持iOS与Android系统外，还支持Windows Mobile、BlackBerry和Symbian等平台（图3）。只不过LogMeIn需要收费，Android版本的购买价格为186.7元人民币，不付费的话只能试用14天。

LogMeIn同样采用了创建VPN网络的方式进行远程连接，因此可以适应各种复杂的网络环境。相比之下，LogMeIn的远程控制操作速度反应稍慢一些，在相同网络环境下进行复杂操作时，程序的响应速度比TweamViewer要慢2～3秒。

LogMeIn比较方便的功能是在屏幕上显示了一个虚拟鼠标指针（图4），直接点击旁边图标的左右键即可实现相应的功能，其他操作基本与TeamViewer相差无几。LogMeIn也提供了严格的远程操作权限设置（图5），另外还提供了一些实用的选项，例如在保持远程连接的情况下禁止PC电脑休眠等等。



国产远程控制产品“向日葵”

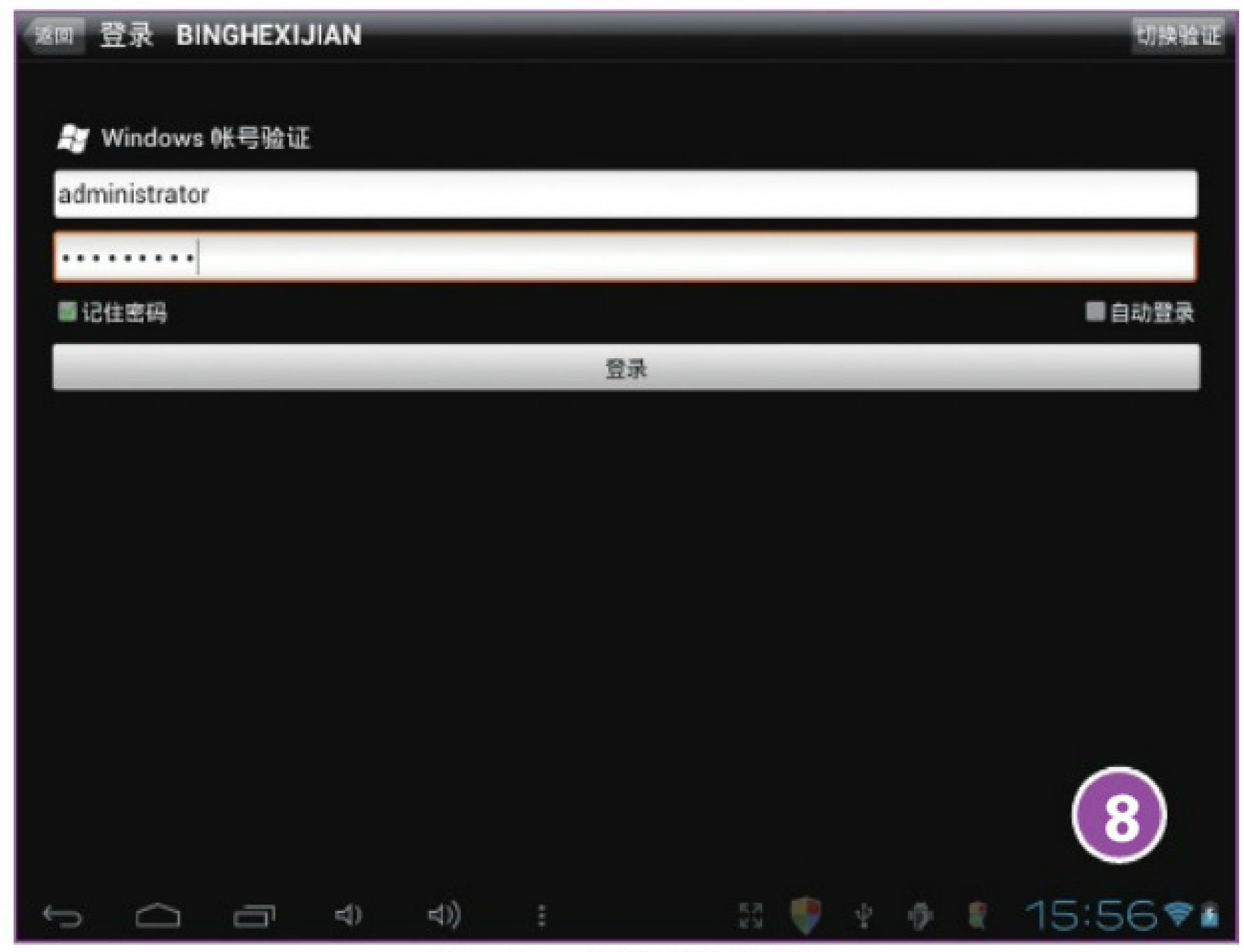
3.国产优秀移动远控软件“向日葵”

“向日葵”是由国内著名的“花生壳”Oray动态域名服务商推出的一款优秀的远程控制产品（图6），支持iOS和Android移动平台。但是被控端PC电脑仅限于Windows系统，不包括MAC OS和Linux。

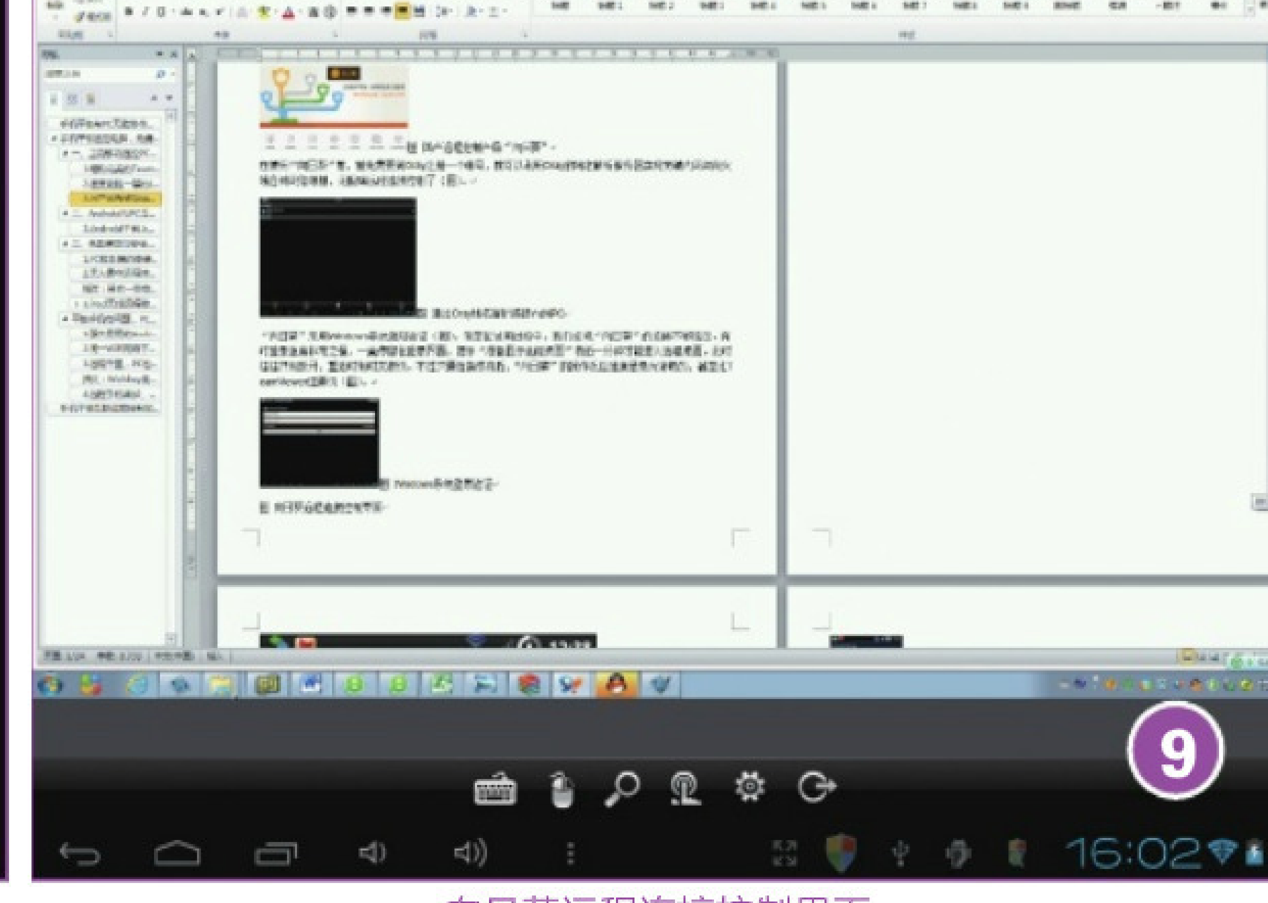
在使用“向日葵”前，首先要到Oray注册一个账号，然后就可以利用Oray的域名解析服务器突破内网与防火墙等各种网络限制，无障碍进行远程连接控制了（图7）。



通过Oray域名解析连接内网PC



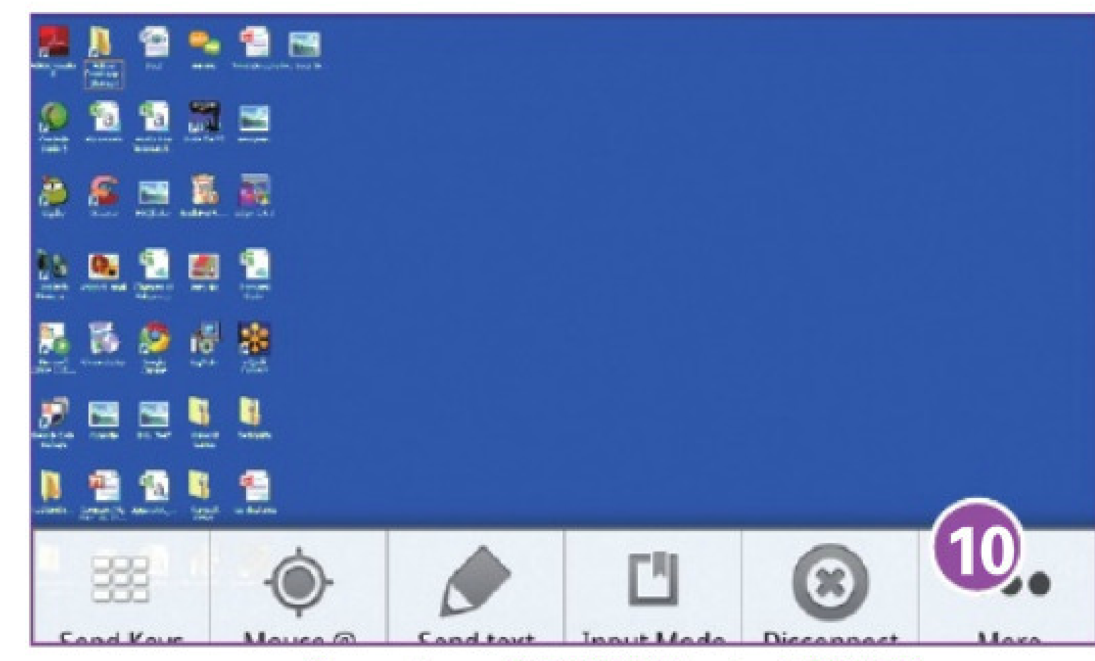
Windows系统登录验证



向日葵远程连接控制界面

“向日葵”采用了Windows系统登陆验证（**图8**），但是在试用过程中，笔者发现“向日葵”的连接不够稳定。有时登录的速度非常缓慢，一直停留在登录界面，提示“准备显示远程桌面”将近1分钟才能正式进入远程桌面。遇到这种情况往往只能断开，重新连接有时会变得很快。不过只要连接成功之后，“向日葵”的操作反应速度是极为流畅的，甚至比TeamViewer还要快，几乎可以完全同步（**图9**）。

遗憾的是，“向日葵”没有提供文件传输功能，也不能进行严格的远程控制操作权限设置。不过，如果购买了“向日葵”的远程开机卡，结合“向日葵”远程控制软件，我们还可以实现智能手机平板远程控制电脑开机的操作。



CrossLoop远程控制Android移动端



在PC电脑端登录SplashTop

4.部分同类软件简介

除了上面介绍的3款远程控制软件外，网上还有许多功能类似的产品，这里我们简单地介绍一下。

CrossLoop也是曾经很出名的一款远程控制软件，不过只推出了Android平台的移动端版本（**图10**），而且功能也比较单调，仅支持简单的远程控制，无法进行远程文件传输及互动。

SplashTop是iOS平台非常著名的远程控制软件，同时推出了Android平台客户端版本。与大多数跨平台远程控制软件相比，SplashTop的安装设置略微复杂一些：以Android版本为例，首先在PC被控端安装运行软件，注册SplashTop账号并登录（**图11**）；然后还需要在“其它”设置项“因特网设置”中登录Google账户（**图12**）；Android端的SplashTop也要进行同样的设置，在“因特网搜索”中登录Google账户（**图13**），这样才能搜索到互联网上的PC被控主机。

SplashTop的远程操作响应速度极快，完全可以实时同步；在进行远程控制时软件会自动更改远程PC端电脑桌面分辨率以适合手机或平板屏幕显示，但这会给PC端电脑的观看与操作带来一定的影响。SplashTop也没有提供文件传输功能。



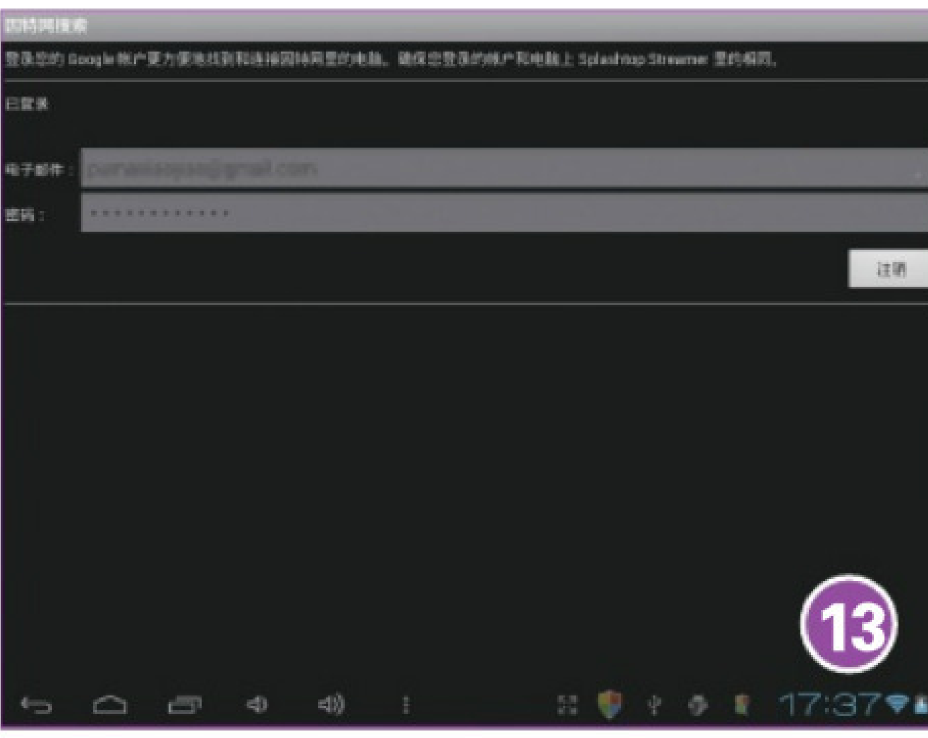


图12 登录Google账户

图13 在Android端登录Google账户

另外，RemoteView也是同时支持Android与iOS平台的优秀移动远程控制软件。除此之外，还有许多功能类似的软件，例如iOS移动端的iTeleport和Jump Desktop，Android平台的国产应用“网灵一号”等等，不过终归不如前文介绍的几款软件易用强大。

二 强大、安全与流畅——TeamViewer，智能移动设备远程控制的最佳方案

在各种复杂网络环境与不同的安全需求条件下，我们应该如何实现跨平台的远程控制操作呢？这里我们以TeamViewer的iOS平台控制端版本为例进行详细的介绍。

1.PC服务端的安装与设置

首先，在需要远程控制或文件传输的PC电脑上安装PC版的TeamViewer软件，用于创建等待进入的连接。PC版的TeamViewer软件提供了全面的操作环境支持（http://www.teamviewer.com/zhcn/download/windows.aspx），Windows全系列系统、Mac OS平台及Linux平台下的各种版本皆可找到对应的软件（图14）。

要保证手机平板等移动平台远程控制连接的安全性，必须对远程接入端进行严格的安全等级限制，这里以Windows版本进行示范：首先是远程控制接入的安全性，接入时当然需要设置密码验证，阻止未经许可的访问。不过在远程接入密码的验证上，需要根据情况在安全性与便捷性上进行合理的取舍。

在安装向导中选择安装类型时，默认选择为“无”（图15）。在此类型下，被控制端的TeamViewer每次运行时都会随机生成一个不同的远程接入验证密码，如果密码验证错误则无法连接控制PC。这种类型适用于对安全要求极高的远程控制。不过在通常情况中，为了远程操作的便捷性和实现无人值守的远程控制，我们可以修改安装类型为“是”——在这种状态下，安装向导可设置预定密码，随时随地实现远程接入控制，无需每次输入不同的字串。

另外，从移动平台接入PC主机进行各种系统设置、程序操作等远程控制与文件传输时，如何对某些未经许可的危险或不安全操作做出限制？我们可以在安装向导中对访问权限进行设置，根据不同的安全等级，分别选择“完全访问”或“全部确认”（图16）。前者只要接入者通过了密码验证就可以对PC端进行完全的控制，而后者即使通过了远程接入的密码验证，在进行各项操作时也同样需要再次经过PC端授权。当然，为了实现无人值守的远程控制，必须选择“完全访问”。

另外一个问题，就是在实施远程控制和文件传输时过程中的数据传输安全。为了防止无线网络中的嗅探监听，最好选择“使用TeamViewer VPN”以创建安全的VPN远程控制连接（图17）。

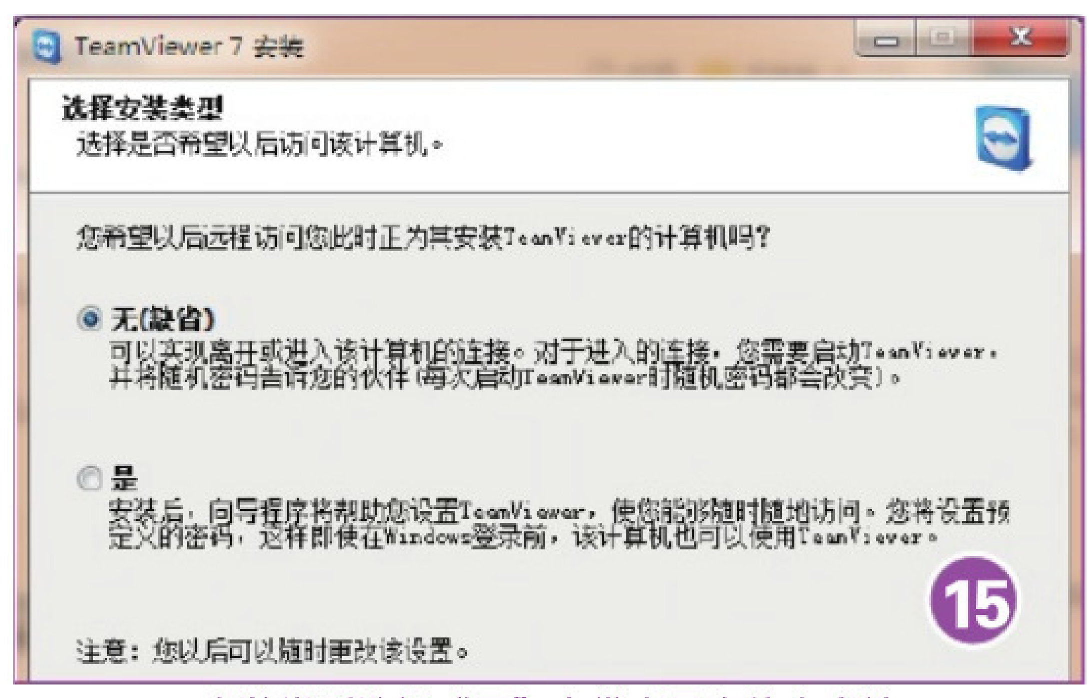
2.无人值守远程控制设置

在被控的PC端运行TeamViewer软件，当连接准备就绪时可以看到一个自动生成的ID号与连接验证密码，并且每次都是随机生成不同的密码（图18）。移动平台必须知道这个ID号和密码，才能实施远程控制，因此可以确保远程连接控制的安全性。

随机密码的安全性虽然高，但只适用于PC端有人操作的情况，否则移动平台端是无法知晓ID密码进行连接的。不过，在很多情况下我们要在移动平台远程控制PC端的原因，正是由于PC端处于无人值守



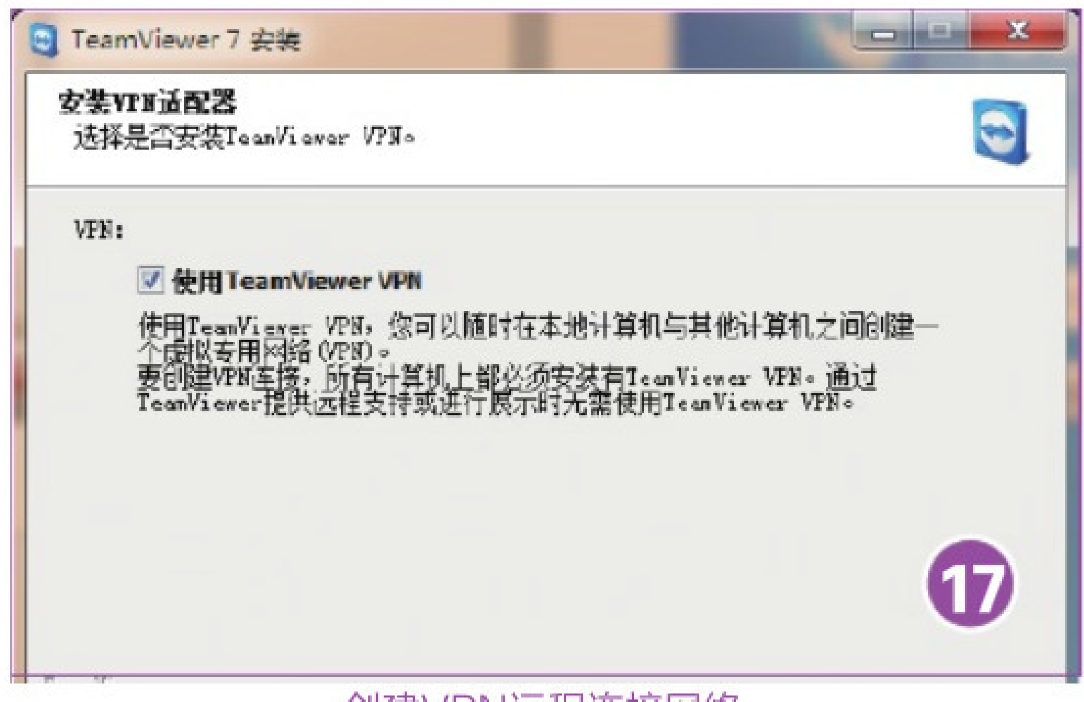
根据被控端平台选择安装合适版本的TeamViewer



安装类型选择“无”会带来最高的安全性



为了实现无人远程控制，可选择“完全访问”



创建VPN远程连接网络

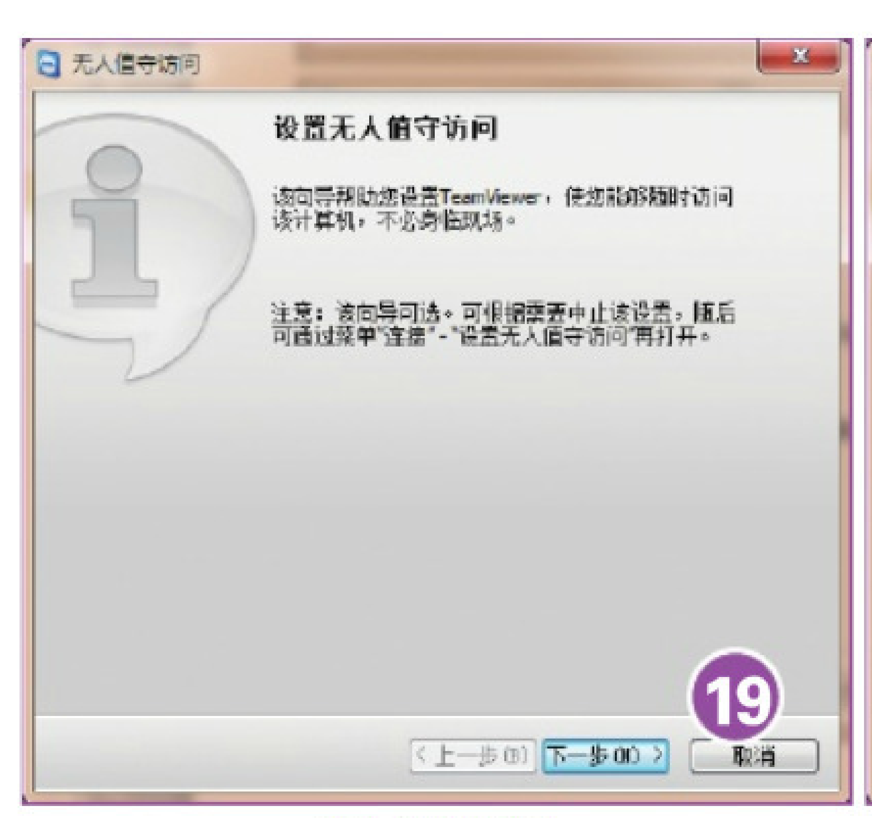


远程连接准备就绪

状态。因此在上面的设置中，应该选择安装类型为“无”，访问控制类型为“完全访问”，即可实现无人值守的远程控制。

如果安装时选择了无人值守访问，在安装完成后会弹出设置向导（图19）。首先为PC端设置一个计算机名称以代替TeamViewer的ID号，再预定义一个固定密码来取代每次随机生成的密码（图20）。

另外，我们可以免费注册一个TeamViewer账号（图21），登录后即可将当前计算机添加到TeamViewer账号的远程控制计算机列表中。以后就可以无需知道TeamViewer的ID号和随机密码，随时随地用移动智能设备进行远程接入控制了。



无人值守向导

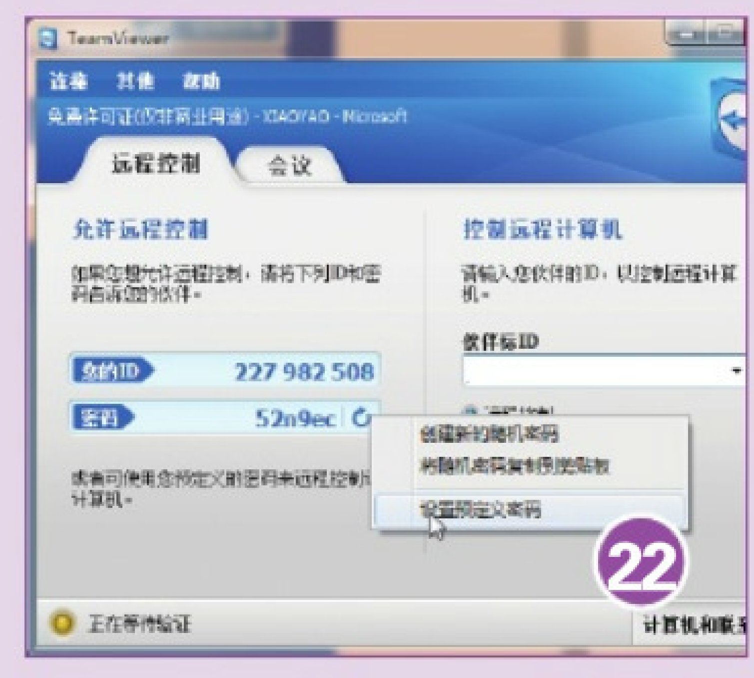


设置计算机名与固定密码

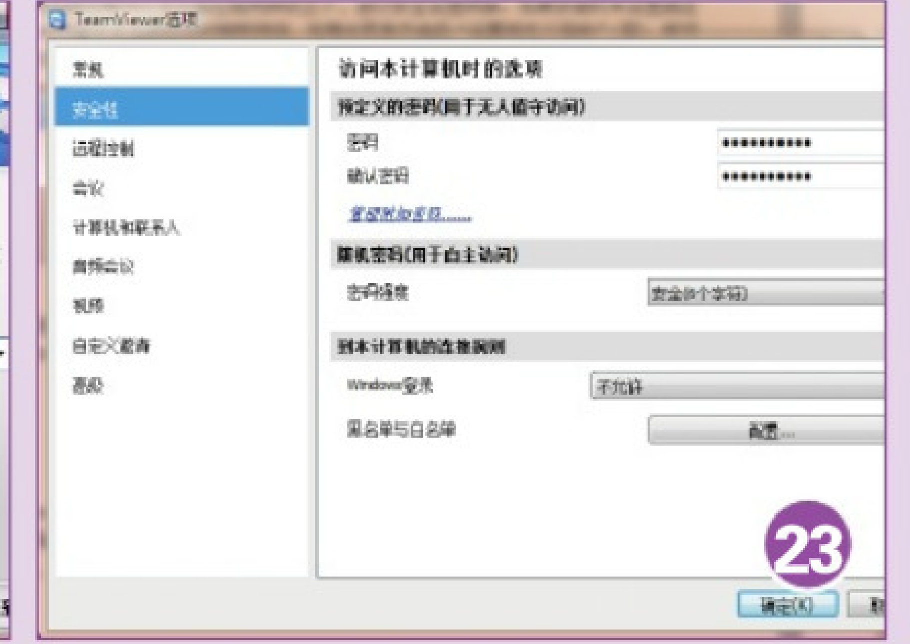
创建TeamViewer账号

一些值得重视的安全设置问题

我们也可以随时在无人值守远程控制与交互应答控制两种状态之间，进行安全设置转换。如果安装时未设置固定密码，那么可在TeamViewer界面中点击密码后的刷新按钮，在弹出菜单中选择“设置预定义密码”（图22）做出设置（图23）；利用类似的步骤也可以让当前远程连接控制的密码验证失效，重新创建新的随机密码。



手工设置固定密码

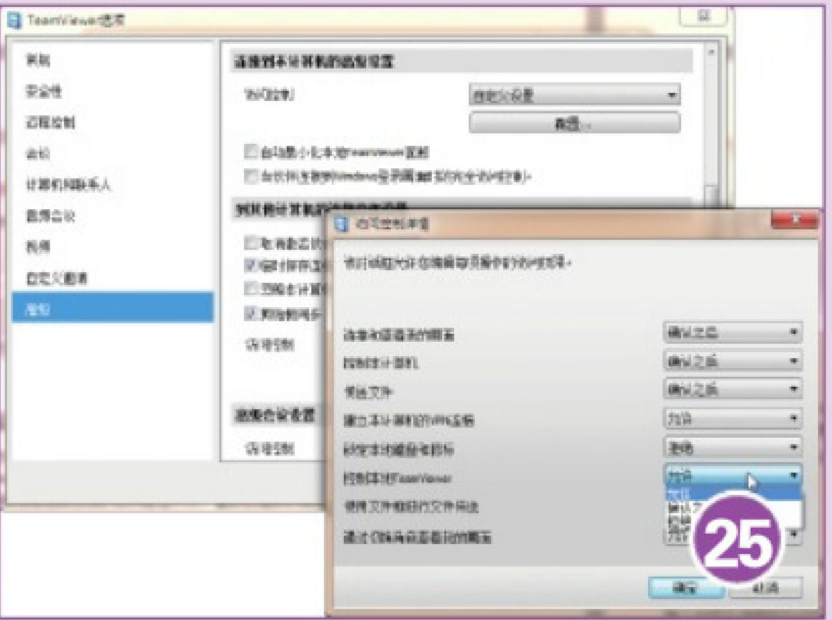


TeamViewer选项设置对话框

在TeamViewer的选项对话框中还有一些细节安全设置：在“常规”选项页中，可以根据远程控制的需要和安全性要求，选择或取消让TeamViewer随PC端系统启动；在“远程控制”选项中，可以选择“自动记录远程控制会话”（图24），通过日志查看无人值守时进行了哪些远程控制操作；在“高级”选项中，可进行详细的远程访问控制设置，例如连接查看桌面、远程控制以及使用键盘鼠标是否需要确认或直接许可等等（图25）。



记录远程控制会话



设置各项远程操作控制的许可

3.iPad无线远程控制Windows 7系统实例

对各项远程控制进行完毕安全设置后，就可以实现移动平台的远程控制了。TeamViewer提供了Android平台以及iOS平台的iPad和iPhone控制客户端软件（图26）。这里我们以使用iPad为例，演示无线远程控制一台安装了Windows7系统的PC电脑。

步骤1：从iPad远程连接Windows 7主机

在iPad上运行TeamViewer控制端软件后，默认进入“连接”功能页，在这里输入PC端TeamViewer软件上显示的ID（下页图27），点击“远程控制”按钮，输入PC端显示的随机密码，验证通过后就可以建立无线远程控制连接了。



TeamViewer的各移动平台控制端软件

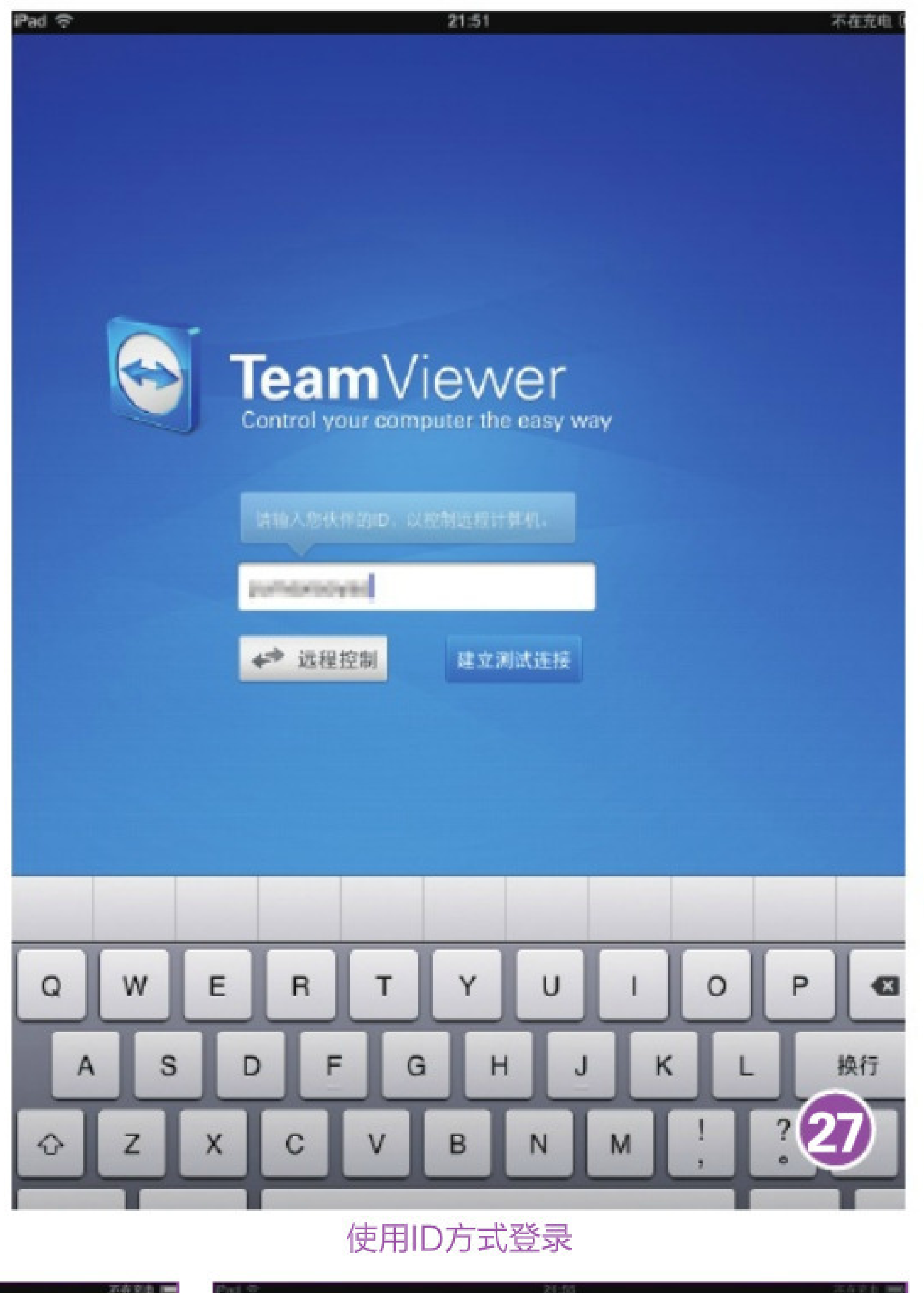
如果设置过无人值守计算机的名称与固定密码，那么可切换到“账号”功能页，在这里输入PC端的TeamViewer账号和密码（图28），再点击“登录”。登录成功后，可看到当前远程计算机分组列表，默认未自定义的情况下只有“我的好友”组。点击打开该分组，就可以看到当前在线的所有计算机了（图29）。同一个TeamViewer账号可以绑定多台计算机，因此在iPad上能够同时远程控制多台PC。

在示例中，远程控制的PC端计算机是BINGHEXIJIAN，点击该计算机ID名称后的“远程控制”按钮，然后会提示输入随机密码（图30）。由于我们已经设置过固定密码，因此直接输入并进行验证就可以连接上远程PC端了。

如果未设置无人值守，即使出于巧合通过了密码验证，也需要PC端对远程连接进行授权。此时在PC端会弹出一个访问确认提示框（图31），只有PC端响应并点击“显示屏幕”，移动平台才能成功创建连接。另外，PC端随时可以在会话名单中，选择主动断开当前的某个远程连接（图32）。

步骤2：实施无线远程控制

创建连接后，就可显示查看远程PC端主机的屏幕桌面操作了（图33）。如果要实施远程控制，可以点击桌面显示区域右下方的键盘图标，会弹出默认的远程桌面触摸互动帮助界面（图34），点击“继续”按钮，即可展开远程控制工具条。



使用ID方式登录



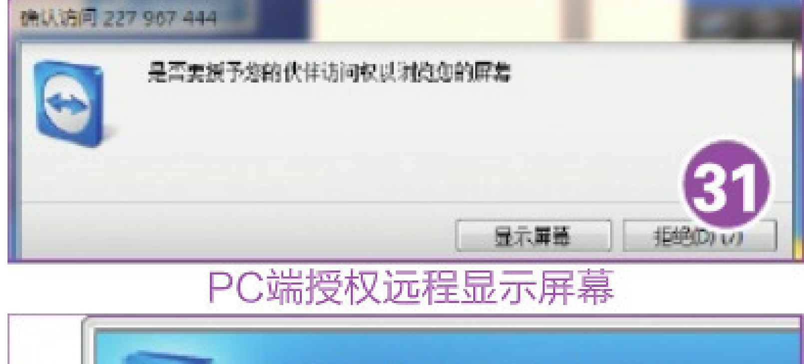
登录TeamViewer账号



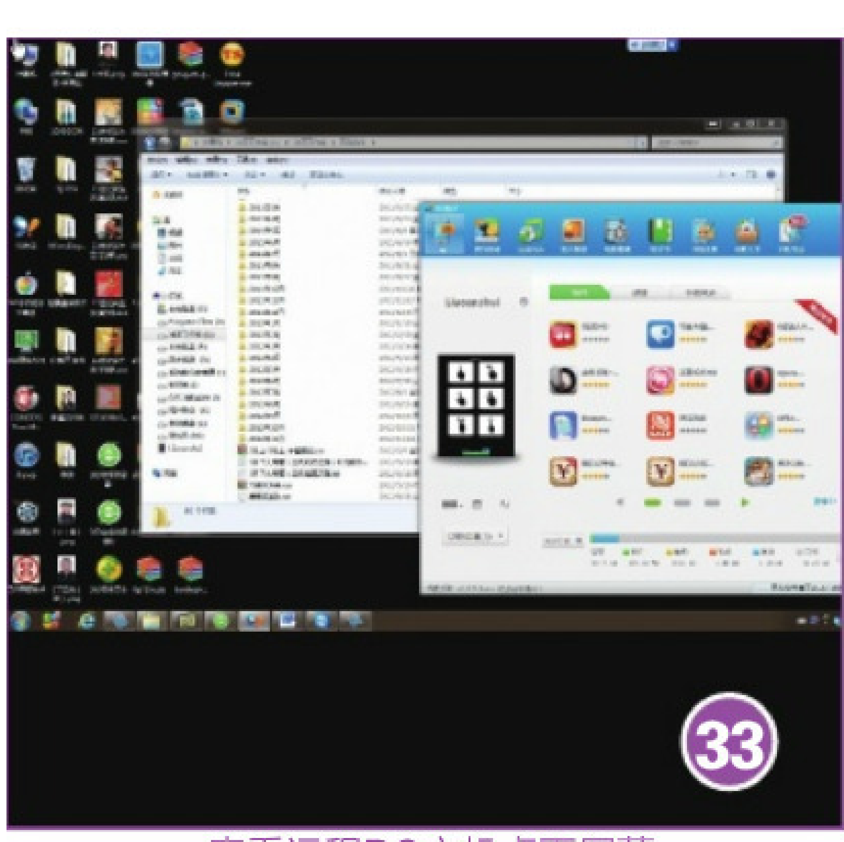
在线计算机列表



远程连接密码验证



PC端授权远程显示屏幕



远程控制会话名单

查看远程PC主机桌面屏幕



远程桌面触摸互动提醒

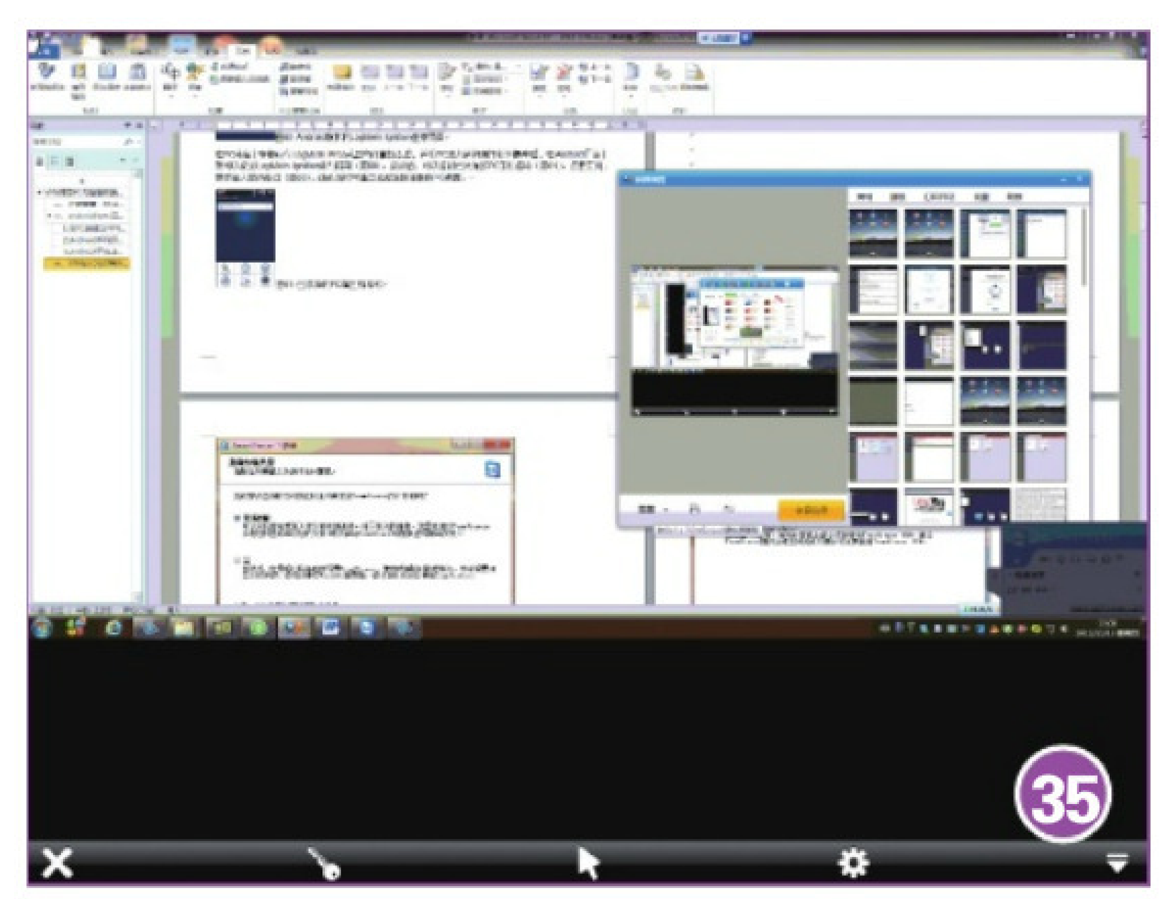
在屏幕下方的远程操作控制工具条上有几个功能按钮（图35），第一个是关闭远程连接，第二个钥匙按钮是申请远程控制，在远程PC桌面会弹出授权提示（图36）。允许通过授权后，该按钮的图标会变成键盘。

第三个按钮用于切换触摸互动与鼠标互动操作模式，两种模式下都可以通过两个手指点击实现鼠标右键单击的效果；手指上下左右拖动可以移动屏幕，并可通过双指缩放屏幕。两种模式唯一的区别在于，触摸互动模式下远程鼠标跟随手指点击，而鼠标互动模式下需要通过拖动光标进行鼠标移动。第四个按钮相当于Ctrl+Alt+Del功能键，可进行远程锁定计算机、远程重启以及禁用远程输入以免影响远程控制操作（图37）。

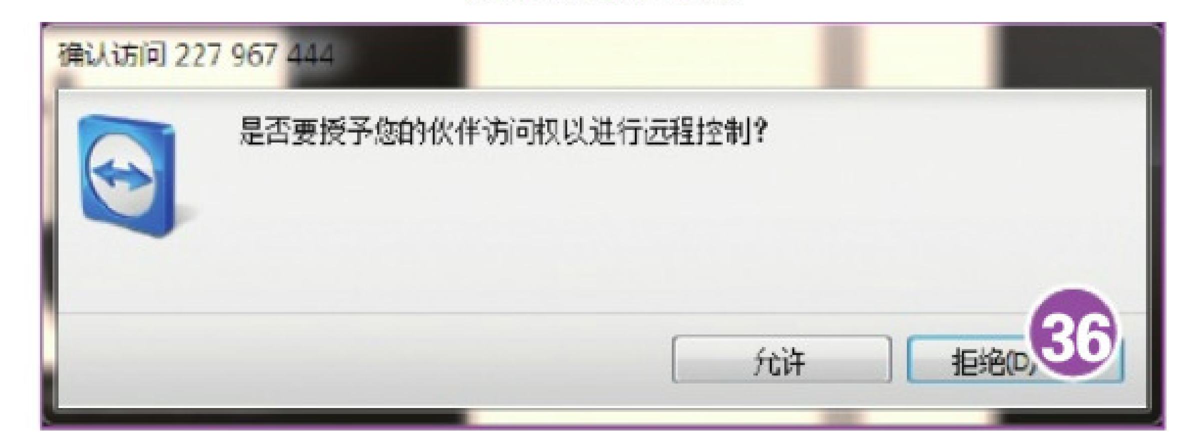
最后一个设置功能按钮，可进行远程桌面显示质量、屏幕分辨率、输入方式和光标等设置，并可启用远程传输剪贴板内容的功能。另外还有一些高级设置选项，可以进行远程连接授权与密码保存等设定。

步骤3：安全轻松的远程文件传输

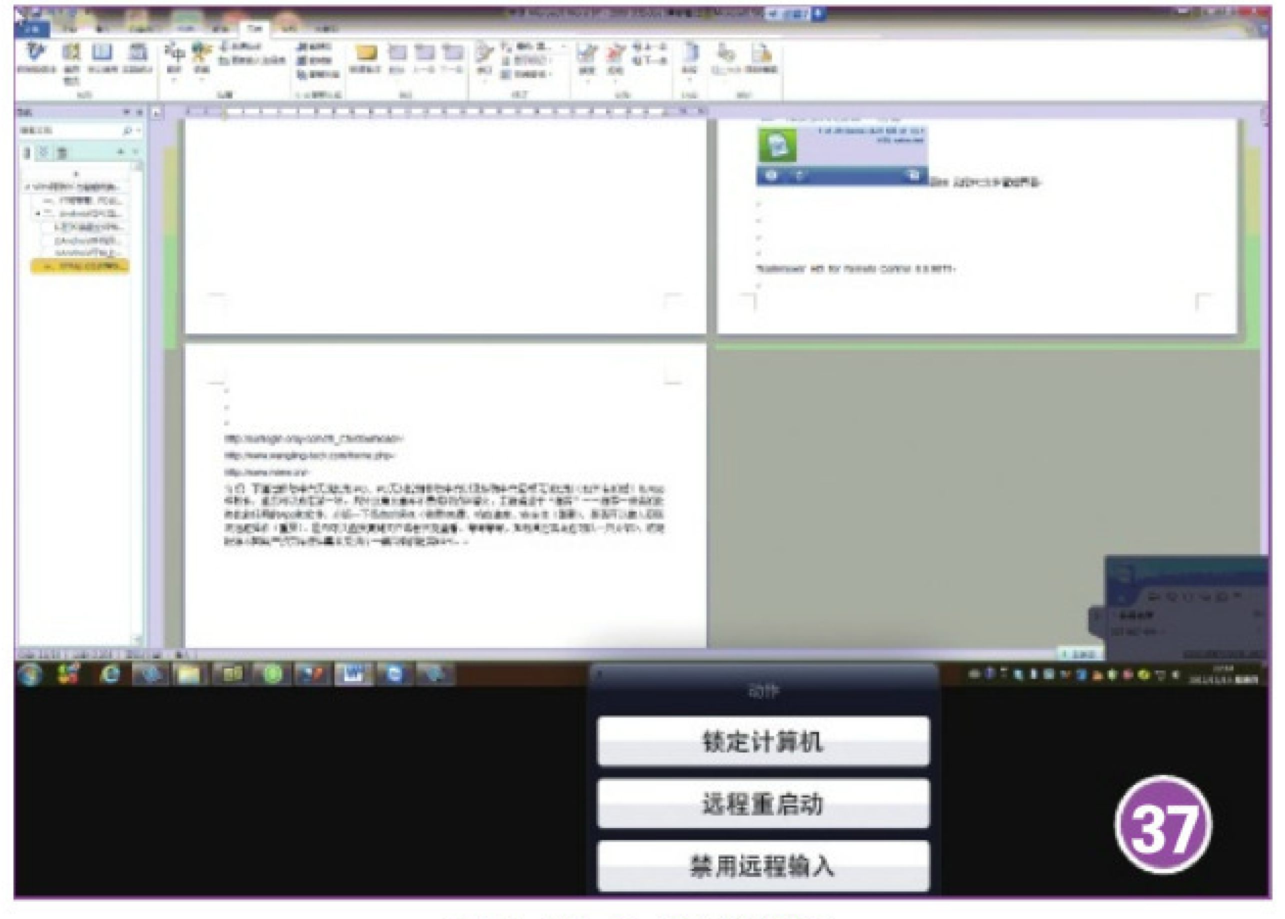
TeamViewer也可以实现方便而安全的远程文件传输功能，轻松地在iPad等平板智能手机设备与PC之间进行文件分享。



远程控制工具条



授权远程键盘操作



Ctrl+Alt+Del功能按钮

输入ID号方式连接





图39 查看在线远程PC

图40 浏览远程PC中的文件

以在iPad上进行远程文件传输为例，在登录时切换到“文件”功能页，向连接窗口中输入目标PC的ID号和密码即可进行连接（图38）。如果设置了无人值守，还可在连接窗口中切换到账号登录方式，登录后点击展开“我的好友”，即可查看到在线的远程PC（图39）。

在列表中点击要进行远程文件传输的PC计算机名，远程PC主机上会弹出文件传递的授权提示，允许后即可执行文件传输操作。

连接就绪后，在iPad上可以浏览远程PC各个磁盘分区中的所有文件（图40）。选择确认目标后，既可远程删除，也可点击“复制到我的iPad”下载远程PC上的文件。点击右上方的动作按钮，还可进行编辑、重命名等操作。

TeamViewer的远程互动功能

TeamViewer的远程桌面还可以实现直观方便的远程互动功能。

在安装了TeamViewer的PC端电脑中，每个程序窗口右上方的窗口控制按钮处将多出一个“远程互动”功能。点击此功能按钮，勾选“实现与伙伴远程互动”，再点击远程在线的PC端或iPad等设备，即可在远程桌面上全屏显示此程序窗口，实现远程互动功能。

结论：移动设备远程控制PC电脑的推荐方案

在上文中我们重点介绍了功能最全面的TeamViewer，其他的移动端远程控制软件操作也基本如此。那么，应该如何选择适合自己的移动远程控制软件呢？

在前面的介绍中，我们已经知道“向日葵”的远程控制操作和响应速度是最流畅的，几乎可以实现同步玩游戏看电影。因此，对于侧重简单易用和操作速度与流畅的用户，首选是“向日葵”软件。

不过“向日葵”的功能略有不足，最主要缺点的是不支持远程文件传输以及无法设置安全控制选项。因此，对远程连接安全性有要求，并需要进行文件传输的用户，TeamViewer无疑是最佳的选择。事实上TeamViewer的远程控制操作响应也很少有延迟，可以算得上一款适合于所有用户的移动远程控制软件。

PC远程控制智能手机与平板：超乎想象的实用价值

手机平板可以远程控制PC，PC同样也可以远程控制平板与手机等移动智能设备，这在远程协助解决智能手机或平板电脑故障时往往非常有用。

PC连接手机和平板的工具软件数量众多，但大多数都只是采用USB线或同一WiFi网络共享，实现PC端对手机或平板的短信、文件、程序等内容进行管理，并不能直接进行远程控制操作。在这里，我们来详细介绍一下如何使用PC对手机或平板进行远程控制的方案。

一 强大易用的Android平台PC远程控制工具——Webkey

Webkey能够通过PC以WiFi无线连接的方式登录Android平板和手机对其进行远程控制，可以在电脑浏览器中打开手机和平板的屏幕并执行各种程序操作，例如打电话、发短信、上网和听音乐等，还可以操作管理手机平板中的文件。此外还提供了获取GPS位置、截取手机屏幕和远程互动聊天等功能。

使用Webkey的前提当然是要求手机或平板已经获得了Root权限，然后从Google Play商店中为远程控制的手机或平板下载安装Webkey当前最新v2.09版本（图41）。另外，目前网上也有中文汉化版可供自由下载（http://pan.baidu.com/share/link?shareid=97961&uk=1663212416）。

Google商店安装Webkey

1.摆脱数据线：WiFi内网中实现PC远程连接

Webkey的一大优势在于使用简单，在手机上直接安装之后，通过PC端的浏览器就可以实施远程控制，无需安装更多的客户端。而且Webkey支持各种网络环境，既可在近距离的同一WiFi网络中进行远程控制，也可通过GPRS网络完成千里之外的操作。

在手机或平板上运行Webkey，首次运行时会自动安装远程控制服务，安装成功后点击“启动服务”（图42），完成后即可获得一个形如192.168.1.*的内网IP地址（图43）。如果手机平板与PC电脑在同一WiFi网络之下，直接使用此IP地址就能进行远程控制。





获得内网IP的远程控制地址



手机平板的Webkey远程登录页面

在安装有Windows、MAC或Linux等系统的PC上打开浏览器，输入手机或平板的IP地址，回车后即可远程连接手机平板的登录页面了（图44）。如果要确保远程连接控制的安全

性，还可以点击下方的“切换到SSL模式”，使用https加密方式连接访问。

2.距离不是问题：远程网络中从PC到手机的互联

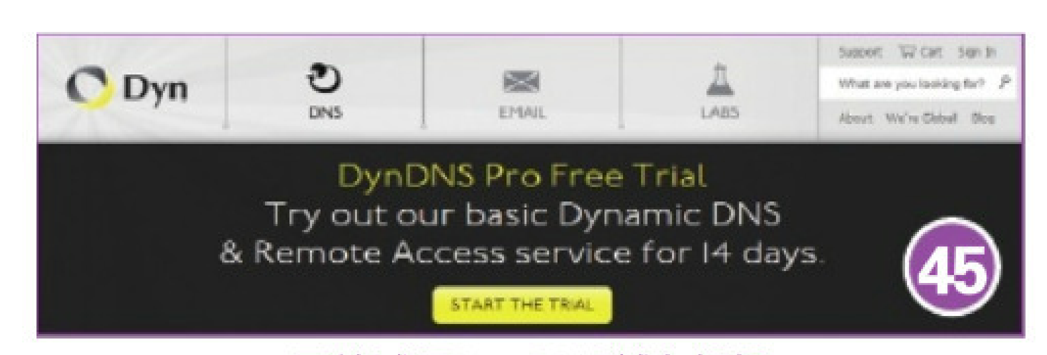
如果设备不在同一WiFi网络之中，无法直接进行内网连接，Webkey还提供了DNS域名解析功能，让PC也能利用Internet连接控制异地的通过WiFi或GPRS联网的手机或平板。

Webkey使用了国外的DynDNS域名解析服务，此项服务需要付费，不过可免费试用14天（http://dyn.com/dns/dyndns-pro-free-trial/）。注册账号并登录后，点击“Start the Trial”按钮，即可购买14天的免费试用服务（图45）。

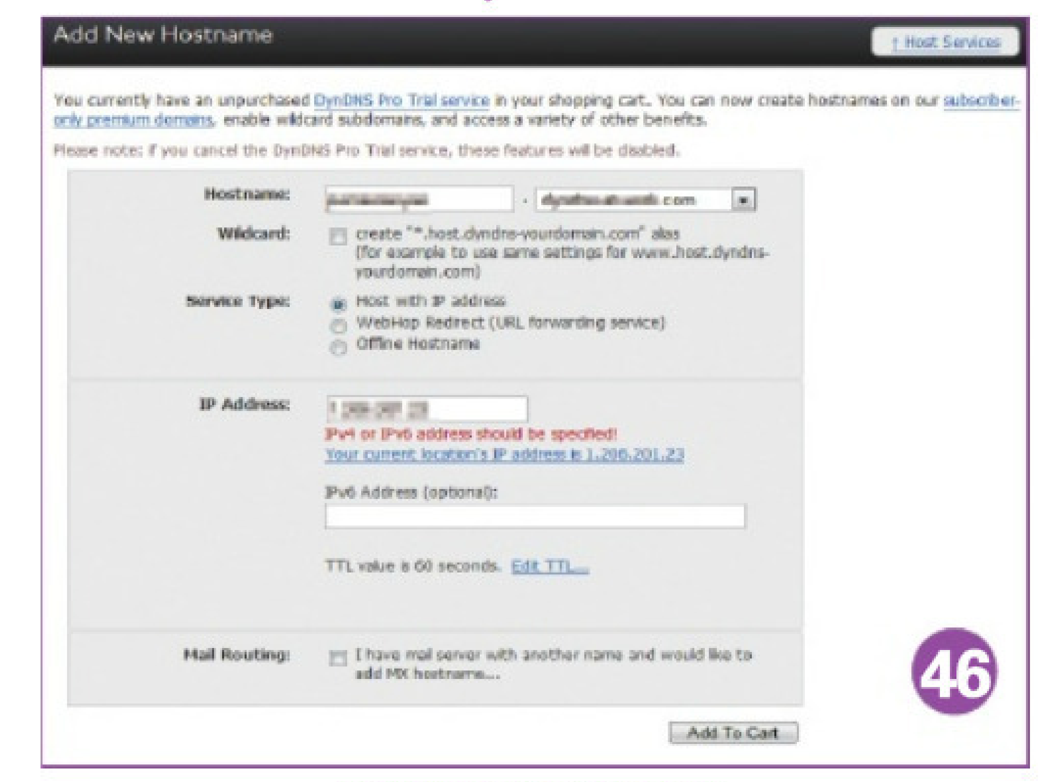
然后继续进行DNS域名服务设置（图46），在“Hostname”中输入一个域名，这里笔者设置为“pumaxiaoyao”；在“Service Type”中设置服务类型为“Host with IP address”；“IP Address”中可直接获取设置为当前IP地址，以后使用时再通过Webkey进行自动更改。

点击“Add to Cart”按钮，显示当前购买的域名解析服务信息，由于选择的是免费服务，因此支付费用为0。注意记下“Dynamic DNS Hosts”下显示的域名地址，例如这里为“pumaxiaoyao.dyndns-at-work.com”，这个就是以后在PC上用于连接手机或平板电脑的地址。一切就绪后点击“Proceed to checkout”，设置一些个人信息，就可以开始免费试用DynDNS域名解析服务了。

在手机或平板端的Webkey程序中，点击“设置”功能页下的“DynDNS设置”按钮（图47），填入在DynDNS注册的用户名与密码，以及购买的免费试用域名。设置完成后，勾选“将IP地址发送到DynDNS”项目，即可自动更新DynDNS域名解析服务中的IP地址，将注册的域名与手机或平板的IP绑定。以后直接在PC浏览器中输入注册的DynDNS域名，就可轻松地远程连接手机或平板了。



开始试用DynDNS域名解析



免费域名解析服务设置



启用DynDNS域名解析功能

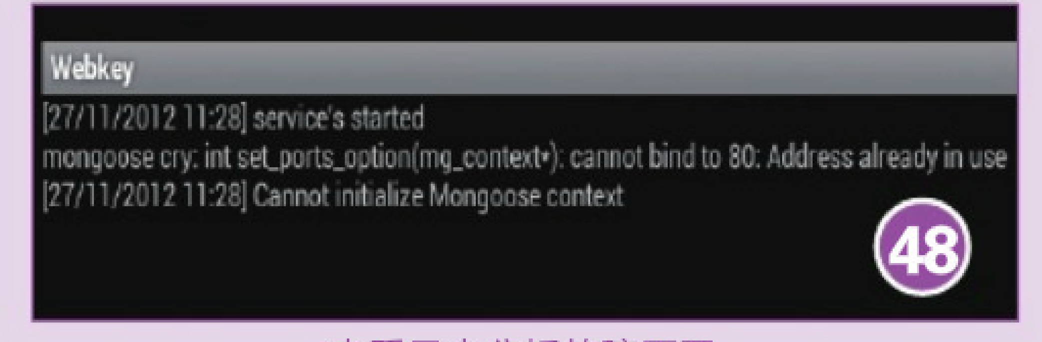
Webkey使用时的常见问题解决方案

在进行非局域网的异远程连接时，如果手机或平板使用WiFi连接Internet时，PC电脑端使用DynDNS域名连接可能会提示找不到网页。这通常是由于手机或平板通过WiFi连接上网，无线路由器分配的是一个内网IP地址，PC电脑端无法连接到内网IP。遇到这样的情况最好使用手机或平板的GPRS连接上网，否则就必须通过设置无线路由器器的端口映射，将Webkey的服务端口映射为公网IP地址。

另外，有时在关闭Webkey后再次重新进行启动时，往往会碰上启动服务失败的情况，这时可以点击“控制→日志”查看故障原因。通常显示“cannot bind to 80:Address already in use”，说明当前80端口已被占用（图48），所以无法绑定默认的80端口提供远程控制服务。我们可以点击“设置→更改端口”，将HTTP服务端口修改为其它未用端口，例如改为81；另一项默认的HTTPS服务443端口也要进行修改，可改为444（图49）。重新启动服务即可设置成功，但注意从PC电脑上进行远程连接时，浏览器需要指定相应的服务端口。例如：

http://192.168.1.100:81

https://1925.168.1.100: 444



查看日志分析故障原因



修改默认服务端口

3.一切尽在掌握：远程手机的维护、文件分享、监视与定位操作

在使用Webkey进行远程连接控制手机或平板设备之前，首先需要在Webkey的登录页面上点击“注册”按钮创建一个管理用户。创建请求会被发送到远程手机或平板上，通过许可确认后即可创建成功（图50）。

当然也可以由手机用户直接在移动端点击“设置→管理用户”，从移动端创建一个远程用户账号。在创建账号时，还可为用户指定远程控制权限，包括截屏、定位、文件访问和电话短信等权限调节。

在PC端点击“登录”，输入远程控制用户的账号和密码，登录成功后就可以连接到手机或平板了（图51）。在浏览器页面左侧是远程手机或平板的屏幕显示区，显示区下方是操作功能按钮，页面中间是互动聊天框，右侧则是各种远程控制功能项目。

在左侧的屏幕显示区中，可以使用鼠标像在手机上直接操作一样进行点击运行或拖拽等操作，还可以借助下方的功能按钮实现拨打电话、返回主页、关闭程序、弹出菜单和搜索等功能。

右侧的功能菜单同样强大，在“截屏设置”中可根据网络传输情况，选择是否适当降低分辨率、图像尺寸等设置，并可进行远程屏幕截图甚至录制远程桌面录像；在“打开、拨打、运行”中可以直接控制远程手机或平板打开指定的网址、拨打指定的电话号码或运行指定的程序。此外，还可查看手机的详细信息、查看运行/关闭/结束的程序信息、调节音量和设置WiFi网络等。

除了远程控制外，Webkey还有非常强大的GPS定位监控功能，可以随时了解手机或平板的所在地点，并直观地以Google地图进行显示（图52）；在“短信”功能页中，可以进行短信群发等操作；另外还提供远程终端窗口，直接解析执行终端命令，以及文件管理和传输功能等（图53）。最后，互动聊天功能也非常实用。



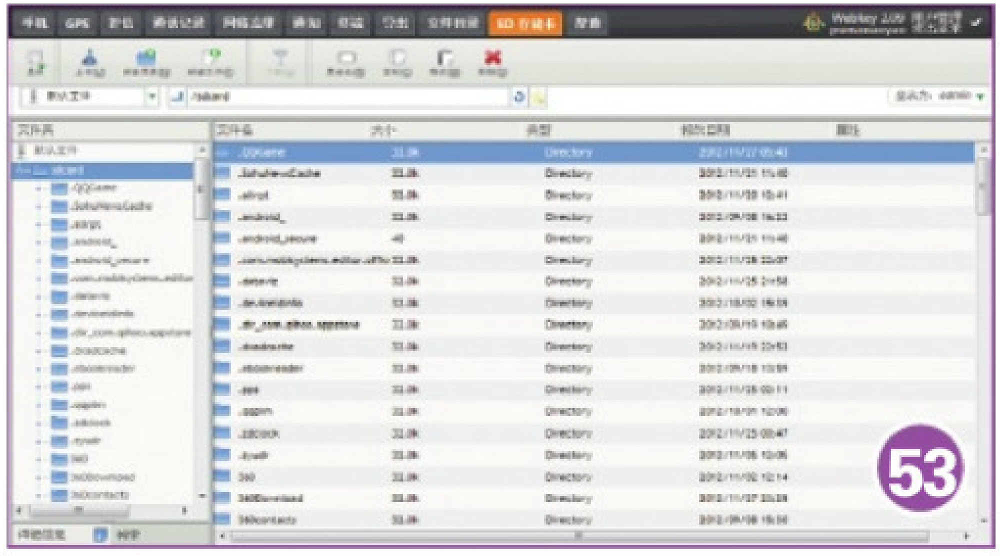
正在向发送创建远程用户请求



从PC远程连接平板成功



GPS定位地图显示



远程文件管理功能

二 其它PC远程控制移动设备软件

总体来说，PC远程控制移动设备的软件数量较少，毕竟这方面的实际需求并不常见。除了无限局域网控制完全免费的Webkey外，还有兼容性与稳定性都非常好的收费软件RemoteCall。

1.针对企业用户的收费远控产品RemoteCall

RemoteCall是基于Web浏览器的著名远程控制软件，支持PC端的Windows、Linux和MAC系统互联控制，并以快捷安全的卖点深受用户好评。RemoteCall也推出了针对智能手机和平板电脑的客户端版本，包括可以远程移动控制PC的RemoteCall View（支持Android和iOS），以及可实施远程维护Android平台智能手机和平板电脑的RemoteCall＋Mobile Pack方案。

在使用RemoteCall+Mobile Pack进行远程维护移动设备时，可先上官网进行申请14天的免费试用期（http://www.rsupport.com/FreeTrial），如果满意的话可以付费购买。在申请试用时，注意“选择产品”类型应该为“RC mpack(cn)”（图54）。

在申请成功页面中下载PC端的RemoteCall安装程序，安装运行并使用申请的账号进行登录（图55）。然后可以向指定的手机或平板发送移动端下载地址，移动设备下载安装相应的APP后就可以进行远程控制了。

RemoteCall是针对企业级用户开发的，因此稳定性与速度、安全性等都非常好，但是由于收费软件的性质，并不适合普通用户使用。



选择免费试用产品RemoteCall+Mobile Pack



登录RemoteCall

2.iOS平台下的PC远控软件

在iOS平台下同样也有支持PC进行远程控制的软件，例如Veency和

iDisplay。Veency可以实施远程控制，而iDisplay还可以将PC桌面扩展到移动设备屏幕上进行控制。

Veency需要在已越狱的iOS中使用Cydia搜索下载安装，安装成功之后是找不到软件图标的，但事实上已经安装到iOS中。需要在“设置”下的“Extensions”中，才可以对Veency进行调整和管理，可指定是否启用光标、预设远程连接密码等。

在PC电脑上安装相应的客户端就能连接Veency进行远程控制了。在Windows系统中应该下载安装RealVNC，MAC OS则可以使用Chicken VNC。以Windows下的RealVNC为例，在“VNC Server”中输入被控端手机或平板的IP地址（图56），点击“Connect”按钮，在iOS移动设备上将会弹出连接请求提示，点击“Accept”即可授权远程连接。

连接成功后，在PC电脑端的RealVNC客户端窗口中将显示远程iOS设备的桌面屏幕。如果显示方向不正确的话，需要关闭iOS设备的自动横屏功能示。进行远程控制时，直接使用鼠标左键点击和移动，就可以代替手指的点击与划动操作（图57），鼠标右键则相当于Home按钮。

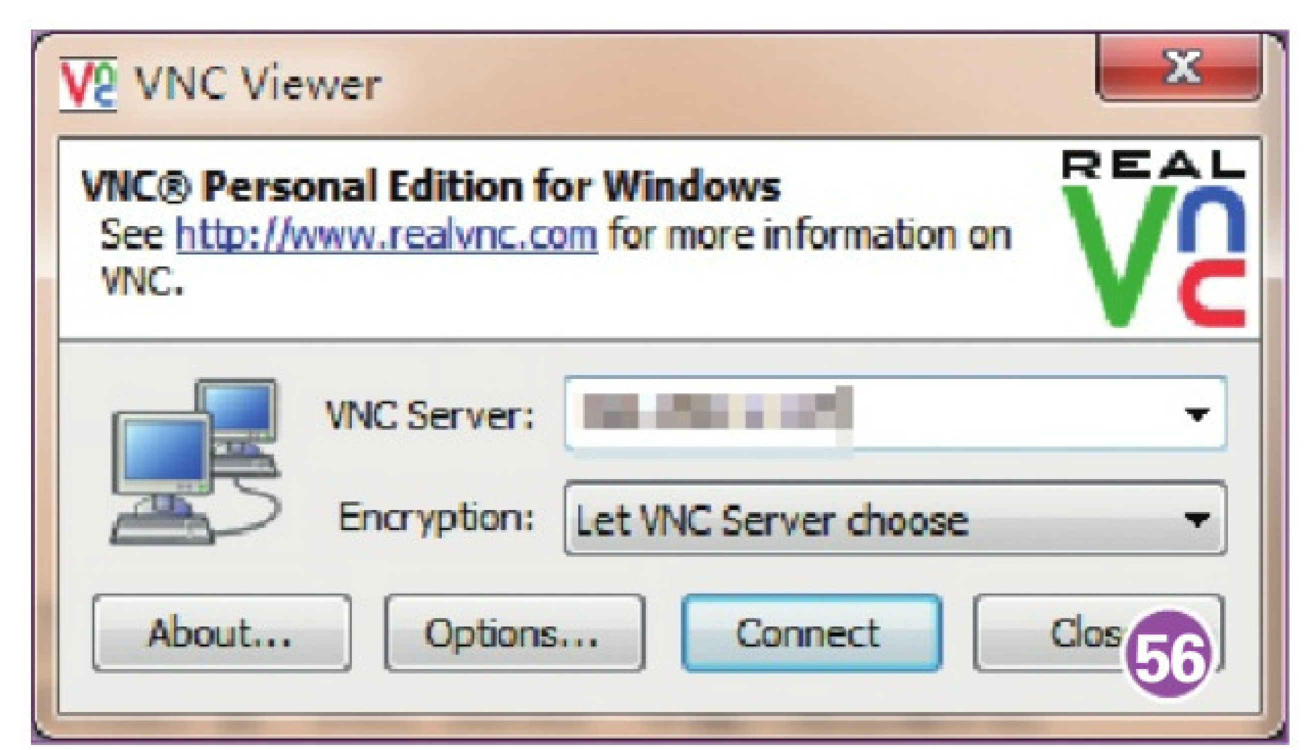
在同一WiFi网络中，Veency的运行速度也相当流畅。但通过互联网实施远程控制时，如果iOS设备是通过WiFi路由联网的话，由于Veency没有提供VPN功能，因此必须在WiFi路由上进行端口映射。Veency的连接端口是22。

手机平板设备之间的互联远程控制

移动设备可以远程控制PC，PC也可以远程控制平板，那么手机与平板这类移动设备能否互相连接进行远程控制呢？这方面的专用软件并不常见，不过前面介绍过的Webkey也能实现这个功能。

在两台手机或平板上分别安装运行Webkey，如果是在同一WiFi网络环境中的话，先在被控制的手机或平板上启动Webkey服务，在另一台手机或平板上切换到“远程屏幕”功能页中，输入被控端的登录用户名与密码，在“手机地址”处选择“直接连接”，并输入被控端IP地址。点击“连接”按钮，就可以连接上远程手机或平板，直接像本机一样进行远程控制操作了。不过如果是平板远程控制手机的话，由于被控端手机屏幕比较小，在平板上显示的比例有时会不太正确（图58），但并不影响正常的远程控制操作。

如果两台设备不在同一内网中，想要通过互联网进行远程控制，首先需要在被控主机的“设置”功能页中点击“手机昵称设置”，为被控端设置一个手机昵称以便于远程连接识别，并勾选“将IP地址发送到Webkey.cc”。在另一手机或平板的“远程屏幕”功能页中将连接模式设置为“通过Webkey.cc网关连接”。并在“手机地址”处输入被控端注册的手机昵称（图59），就可以突破内网或防火墙等障碍，通过互联网连接其它手机和平板设备了。



远程连接iOS移动设备



屏幕上的黑色鼠标键可进行远程操作



在平板上的远程手机屏幕显示有些变形



手机昵称方式可进行互联网连接



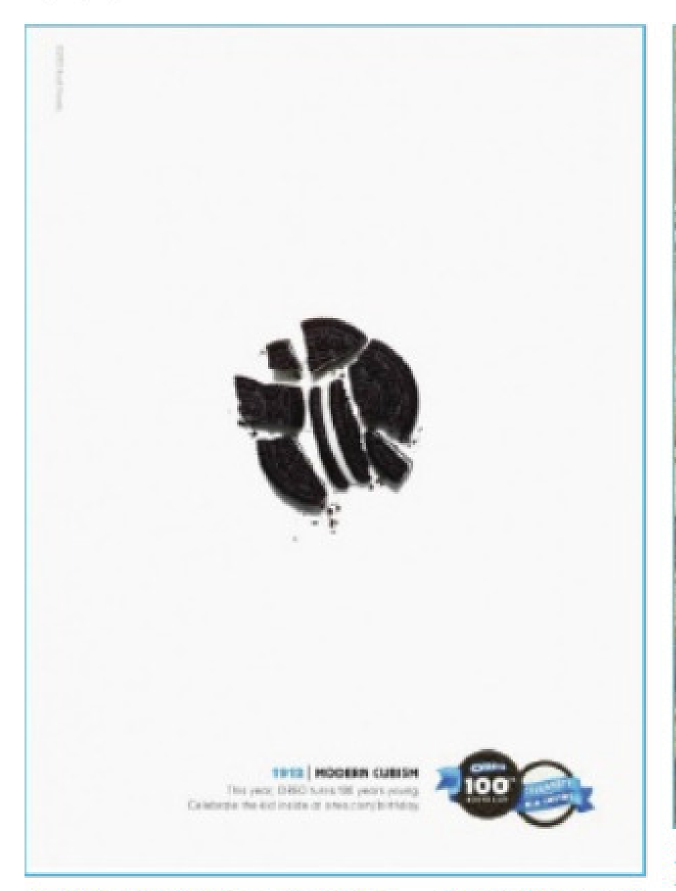
Mens Cash Capsule，仅仅可以容纳一张纸币的袖珍钱夹，简单实用同时又让人会心一笑的钥匙链挂件。eBay有售，定价7英镑。

■北京 坏香橙



百年印象：奥利奥折射出的时代记忆

对于经常阅读“网罗天下”栏目的读者朋友们来说，“历史悠久的奥利奥”想必不是什么陌生的话题。不久前，这种凭借着“转一转，舔一舔，泡一泡”广告词闻名全球的黑白双色小甜点刚刚度过了诞生100周年的纪念日。为了凭借“时代变迁”的主题进一步提高品牌的知名度，著名广告代理公司Draftfcb特意设计出了一系列以奥利奥饼干为主角的宣传海报。虽然在涵盖范围方面难免挂一漏万，但把黑白夹心饼干的基本色调与极简风格的平面设计巧妙地结合在一起之后，那种仿佛触“口”可及的奇妙韵味依旧让人莞尔，一起来看：



仔细观察便不难发现，部分饼干碎块保持着与纸面垂直的角度喔



法国先锋艺术家乔治·布拉克的名作《手持吉他的人》，我承认我没法欣赏这种艺术大作……

1912，Modern cubism——1912年，立体主义全面登上现代艺术舞台的时刻。在这一年，来自法国的艺术家乔治·布拉克在同行巴勃罗·毕加索的小众作品《亚维农的少女》启示下，创作出了具有里程碑意义的立体主义画作《手持吉他的人》。和传统范畴中的绘画流派相比，立体主义断然抛弃了“停留在眼里的视觉印象”这种常规画面表现力的底线，转而开始尝试描绘“呈现在脑海中的图像内容”，“解析”成为这种流派最重要的主题。由此一来，想必各位都不难理解这张海报上“分崩离析角度各异的饼干碎块”所要表达的含义了吧。当然，要想真正“解析”这幅画面内容的真正含义，最合适的手段无疑是统统送进嘴里让味蕾进行分析——相信肯定会有不少朋友和我一样产生这种念头。



一张图让所有人看懂禁酒令的荒诞——无视习惯的力量强制推行的法令又会有多少说服力？这只空空如也的牛奶杯可以解释一切



“感谢那帮清教徒赐予我们大做酒水生意的机会，上帝保佑美国。”——阿尔·卡彭，20世纪20年代美国芝加哥首屈一指的黑手党头目

1920，Prohibition act——1920年，美国史上最荒谬的宪法修正案之一禁酒令隆重登场。和所有无视现实状况强行生效的法令一样，这套“看上去很美”的法案没有产生任何值得一提的积极效果，诸如“医用威士忌”“宗教仪式专用酒水”以及名为“烹饪材料”实为私酿原料的麦芽糖浆等商品在美国全境大行其道。与此同时，广大善于铤而走险做违禁品买卖的黑帮组织在这条法令中看到了新的利润增长点，随即毫不犹豫地开始经营非法酒品贩售生意，各种敲诈勒索阴谋勾当在大都市光鲜亮丽的外表之下层出不穷，地下黑市的发展一日千里，犯罪率更是节节攀升。归根结底，尽管从道德的角度来看，禁酒令并非毫无可取之处，但如此粗暴的推行步骤注定无法让这条法案被公众所接受——就像这张海报的内容一样，既然我们已经习惯了“泡一泡”的奥利奥享用方式，不加解释毫不通融地直接夺走牛奶只给我们留下空空如也的杯子，这种丝毫不考虑实际接受程度的手段又会让多少人信服呢？答案显而易见。

1946，Baby boom begins——1945年，第二次世界大战的烽火正式熄灭，萦绕在全世界民众心头的毁灭阴云终于正式散去。作为整场战争最大的胜利方，时间刚刚过去一年，美国便迎来了一场势不可挡的生育高峰浪潮，这就是我们都不陌生的“婴儿潮”。值得一提的是，尽管这些出生于



意境深远的一张海报，我们似乎可以用迷你版的奥利奥重现一下？



世界大战的阴云终于散去，是时候回老家结婚了

20世纪40年代的战后一族曾经遭受过相当大的非议，但他们的故事远没有当时媒体所宣讲的那么不堪——具体介绍见后文。另外，根据维基百科的条目记载，在20世纪早期确实曾经出现过一种体积庞大的“巨无霸奥利奥”，可惜由于接受度等多方面原因这种产品最终退出了市场。对于信奉“大即美”与“多多益善”原则的吃货来说，想必是个不小的遗憾吧。

1967，Summer of love——1967年，诞生于战后“婴儿潮”的年轻一代逐渐长大成人。和拘谨古板的老一辈人相比，这些并未经历过战火与硝烟的新人类无论在道德原则、价值观还是责任感方面都显得与当时的社会主流舆论格格不入，然而他们毫不在乎——“与其为了那可笑的‘铁幕’、为了那远在天边的‘下一场世界大战’心神不宁，我们宁愿选择享受当下的好时光，我们宁愿相信‘爱与和平’的力量”。就是在这种信念的指引下，为数众多的战后一代人过上了无拘无束、自由放荡却又活力十足的新生活，“嬉皮士”成为这一代人的新标志，“Summer of love”所指的就是1967年美国旧金山的大规模嬉皮族群聚会。不过，尽管乍看之下这些“垮掉的一代”仿佛要彻底断送整个国家的未来，但之后发生的一切再次证明了“妄自揣测历史必然会被历史嘲笑”的真理——时光飞逝，逐渐成熟的嬉皮士们剪掉了披肩长发、脱下了蜡染T恤并把民谣吉他锁进阁楼，穿上三件套的正装进入社会开始履行自己的责任与义务。从实际的成就来看，他们干得相当不错——互联网在这一代人手中顺利摆脱了“仅限于军事领域使用”的初始设计规划，成为了把全世界链接在一起的信息高速公路。现实就是如此，无论承认与否，历史总是向前发展的，未来必然属于更有活力的年轻新一代，不是吗？



和平！



说句实话，尽管嬉皮士的原则思想充满了不堪一击的天真观念，但时代是不断向前发展的，这一代人终将改变世界

1969，First step on the moon——“这对于我个人来说是一小步，但对于整个人类来说却是一大步”。1969年，第一位登上月球的美国宇航员尼尔·阿姆斯特朗以全人类的名义发表了这句简洁有力的宣言。尽管在此时此刻，冷战的阴云依然在全球的天空中翻涌，军备竞赛的势头依然没有变缓的迹象，甚至连整个登月计划也无法摆脱“东西方对立阵营尖端技术竞争”的阴影，但这毕竟是人类面向广阔的新世界迈出的重要一步。尽管充满了坎坷与反复，但这一步有力地证明了人类绝不是甘于把目光局限在荒凉宇宙中一颗小小星球上的浅薄生物，没错，我们并不缺乏仰望星空与挑战未知的勇气。



这个浅浅的脚印注定会成为现代文明发展的时代印记



“我们选择登月！”——第35任美国总统约翰·肯尼迪

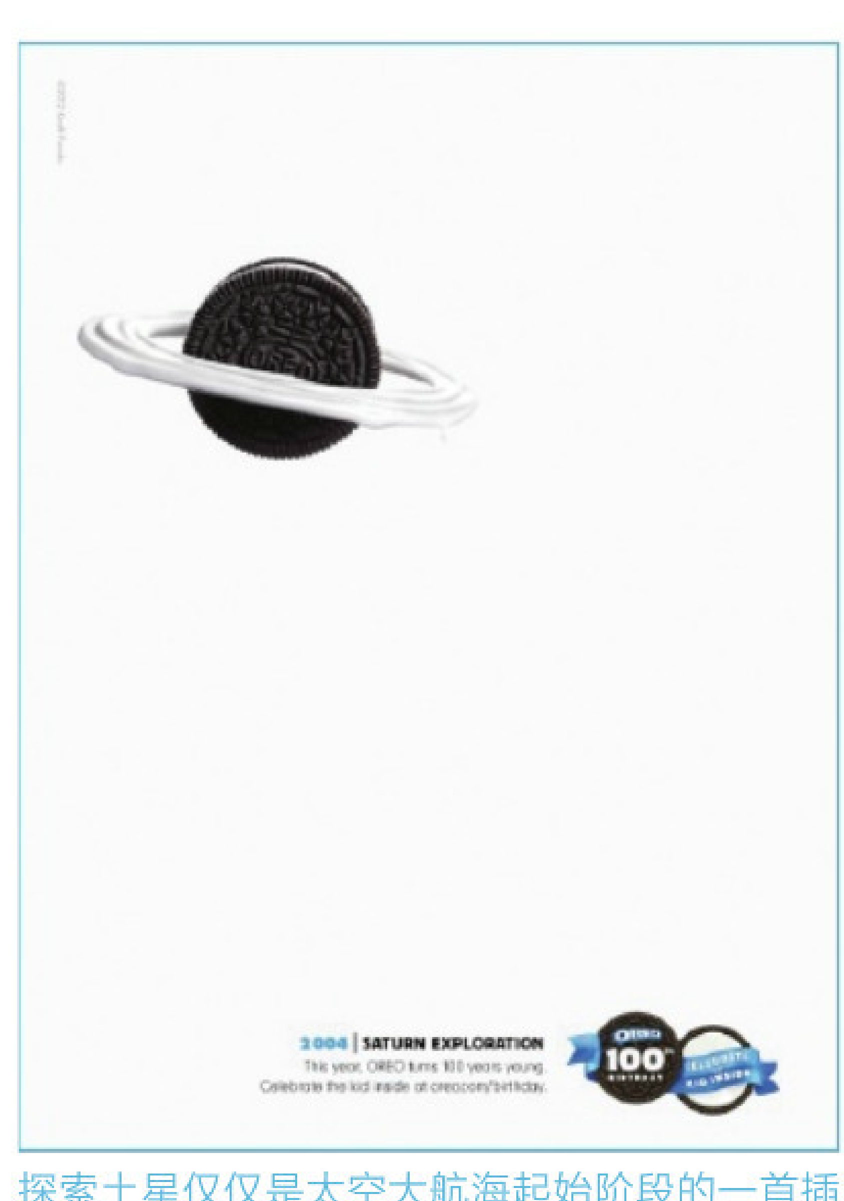
1980，Pac-man is born——1980年，“吃豆人”诞生。和所有娱乐性质的产品一样，自从来到这个世界，电



虽然资历肯定比不上《太空侵略者》这种老家伙，但从品牌的认知程度上来看，“吃豆人”足以与马里奥兄弟相提并论

子游戏便遭受到无数保守派与别有用心人士的质疑与非议。但在公众看来，这项诞生于高科技工业化时代的产物无疑用最浅显的方式向所有人阐述了一项重要事实：技术进步带来的并非仅仅是不同地区生产制造能力的失衡、贫富差距的扩大以及随之而来的威胁隐患，更多更美好的事物登场同样离不开科技水平的进化提升——不仅仅是疫苗、抗生素与计算机这些纯粹的实用主义产品，充满感性化色彩的产物同样可以在高技术的辅助下进一步提升影响力。以海报中的“吃豆人”为例，尽管它的画面如今看起来十分简陋，但要想凭借传统表现手段来达到“兼顾互动性与娱乐效果”的目标无疑是十分困难的，这款游戏所包含的一切元素——从可以交由玩家控制的“对抗敌人吃掉豆子”互动系统，到简洁但不失诙谐的过场动画，所有内容的构成无一能够离开现代科技的辅助。技术不仅可以改变我们的生活，更可以进化我们的观念与思想，这是不争的事实。

2004，Saturn exploration——经过长达7年的航行之后，2004年，土星探测器“卡西尼号”正式进入目标轨道，开始对这颗太阳系已知的第二大行星展开近距离观测考察。尽管随着冷战阴云的消散，太空探索的热潮逐渐开始降温，然而这并不意味着我们会彻底告别远征星空的梦想。传统的航天技术领先国家虽然缩减了相关的财政预算，但全局层面上的探索计划依然在有条不紊地继续进行着。不仅如此，随着全球尖端技术与工业生产重心的转移，如今的航天领域迎来了新的挑战者，虽然距离下一次飞越依然很遥远，但前进的步伐是不会轻易中止的。归根结底，重力不可能永远束缚我们的肉体与灵魂，我们未来的目标，必然是那浩瀚无垠的星辰大海。



探索土星仅仅是太空大航海起始阶段的一首插曲，真正地远航尚未起锚

由于篇幅有限，更多标志着百年来世界进步发展的主题海报在此不再详述，欢迎大家根据链接里的插图顺藤摸瓜，自行发掘这些事件背后的趣闻。

相关链接：

http://www.bloggokin.it/2012/12/14/oreo-100-di-questi-anni

游戏推荐

深海猎手（Deep Sea Hunter）

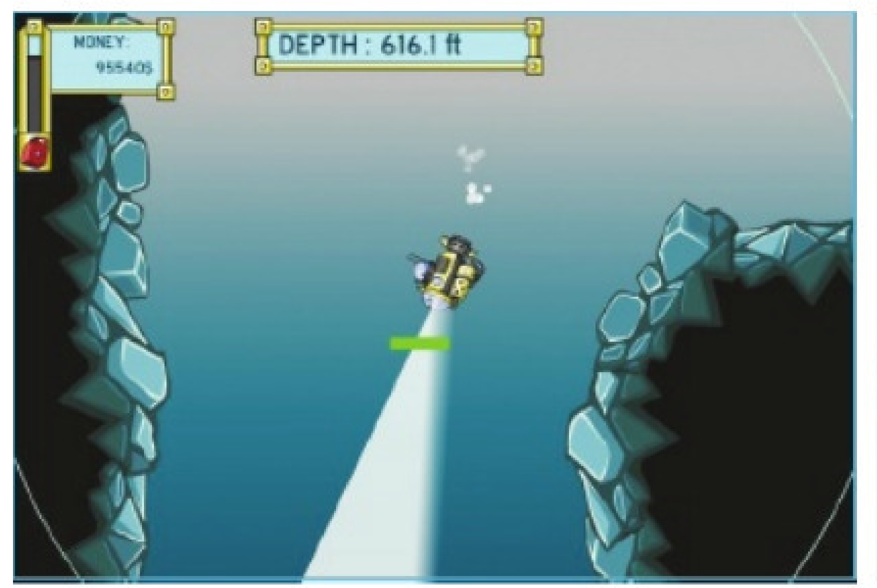
提起主流的动作冒险游戏，我们很容易留意到一项事实：相比于曾经大红大紫的太空冒险主题（源自于雅达利时期数之不尽的“Space”关键字游戏）和热门至今的“独闯未知神秘大陆区域”游戏（肯定与劳拉·克劳馥小姐的影响力脱离不了干系），海平面之下的世界似乎很少有厂商愿意涉足。一个看似比较靠谱的理由是“用鱼雷轰杀深海鱼类缺乏乐趣”，不过，碧蓝的深海隐藏的挑战又岂止是如此单纯？《深海猎手》就告诉了我们不一样的答案：在这部游戏中，我们要控制一艘体积小巧的常规动力潜艇，通过不断收集散落在海底的宝藏来对舰体和附加装置进行升级，从而能够下潜得更深去探索更神秘的区域。和大多数动作冒险游戏类似，在《深海猎手》之中也有无数可以被轰杀的生物来让我们换取更多的升级资金，不过具体的种类绝非仅限于常见的鲨鱼和水母，在那些阳光照耀不到的深海中，我们可以发现体积庞大的头足纲生物、张牙舞爪的触手妖孽甚至克苏鲁这种远古邪神的踪影。值得庆幸的是，尽管对手看上去着实不好对付，但我们控制的潜艇所拥有的升级潜力同样不含糊，只要静下心来经营一番，续航能力与战斗力脱胎换骨并不困难。从迷你游戏的平均水准来看，《深海猎手》的画面与音乐都无可挑剔，控制方面更是只需一只鼠标就能轻松玩转。最后，这部游戏还在App Store中提供了iOS平台版本，售价为6元人民币，但Flash网页版的游戏则是完全免费的，大家可以轻松地把玩一番。

游戏操作：鼠标控制潜艇移动，射击部分完全自动，无须费心。

游戏提示：前期推荐重点升级油箱部件以提升续航能力，后期不必留意近海面的小鱼小虾，深渊中的宝箱与怪物才是我们的目标。

相关链接：

http://www.gamerfish.com/launch/deep-sea-hunter/



向深海进发，探索未知的世界吧



升级的选项功能一目了然



我们的对手可不仅仅是鱼类



2012年11月，Google发布了一款略显诡异的侵入式虚拟现实互动游戏——Ingress。对于这款宣称“争夺操控全世界所有人大脑权利”的游戏，你觉得怎么样？电子地图是笔者印象最深刻的互联网与真实世界相结合的产物，但基于地图与GPS定位的多人RPG游戏，则再一次震撼了笔者。能让自己身临其境地参与一个近乎真实的数字世界，是一件多么令人兴奋的事情！游戏中，你可以体验在家门口击退Boss的畅快感，或者接受各种任务在城市里跑来跑去。教学楼下、公园水池或是人来人往的步行街，任何地方都有可能展开战斗。Ingress是打通数字世界与现实的一次奇妙探索，你想试试么？

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo

安全结束进程——进程截杀器

□**大小：** 808kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://shajincheng.com/



很多朋友在初学电脑时都会有误杀系统进程的经历，轻则电脑桌面会消失，重则会导致无法开机。这款“进程截杀器”的最大特色就在于完善的系统核心进程识别功能，不会意外结束关键程序，从而保证系统稳定。

软件运行后会显示当前可以结束的程序列表，选中其中一项可以查看与之相关的文件路径、版本和描述等内容，如果觉得哪一项很可疑，可立即“杀”之！进程截杀器还提供了傻瓜型一键优化功能，可以安全地清理系统垃圾，回收被占用的闲置内存。此外用户还可以自定义认可的进程，让软件更聪明地清理操作系统。

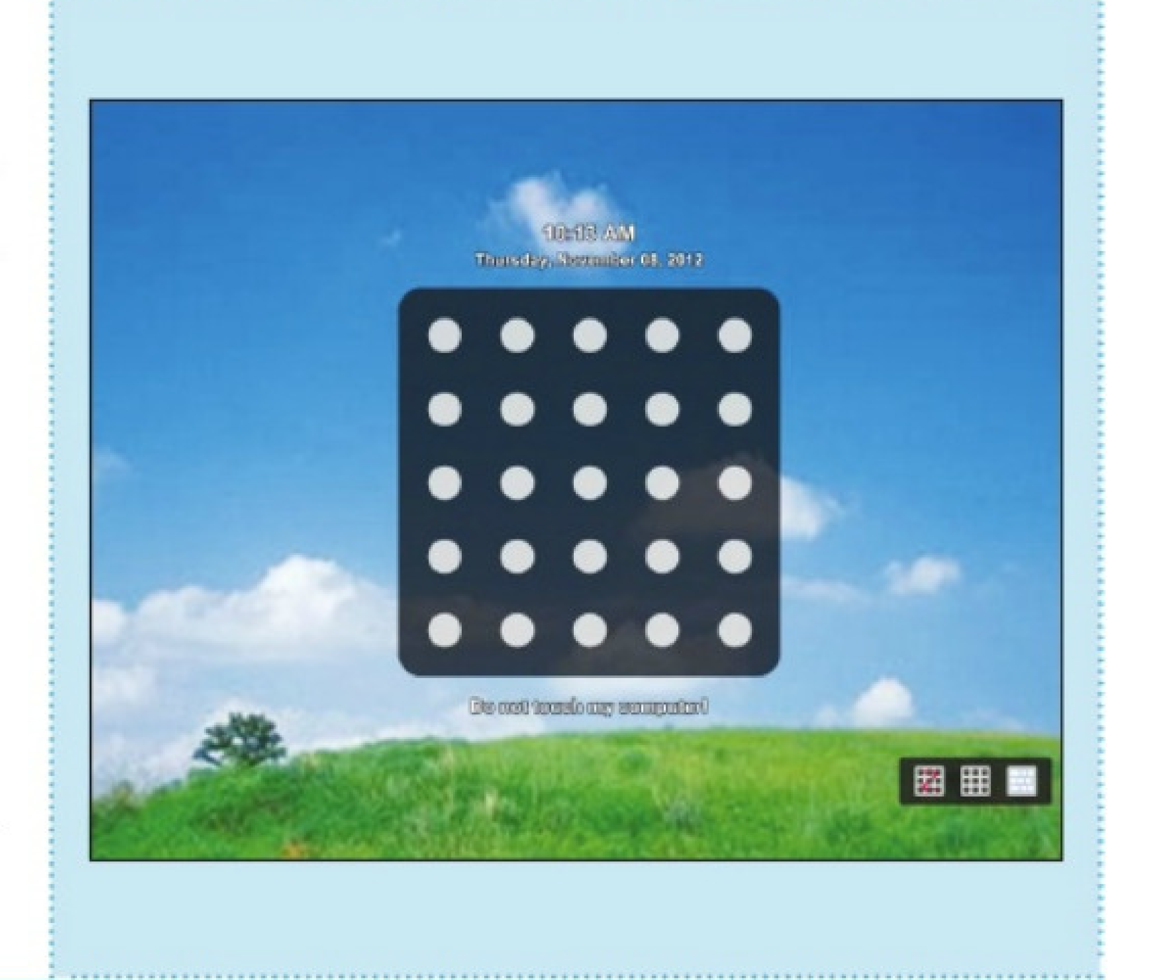
电脑图形锁——Eusing Maze Lock

□**大小：** 812kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.eusing.com/mazelock/pclock.htm

熟悉Android手机的读者一定对图形锁并不陌生，锁屏时屏幕上会显示9个圆圈，用手指按照预先设定好的顺序依次划过就可以解锁。如果将这个功能在电脑上实现会怎样呢？“Eusing Maze Lock”就是一款电脑图形锁软件，使用者可以用鼠标（触屏电脑可以用手指）代替键盘，通过画出预先设定好的图形实现登陆操作。

该软件提供3种解锁方式，第一种是普通模式，当你在屏幕上滑动解锁时，旁边的人会很轻易地看见解锁手势；第二种为无图模式，滑动时屏幕上不会显示图形；第三种是将每个圆圈用随机字母表示，只要按顺序输入字母便可解锁，而且字母会随机显示，比较安全。

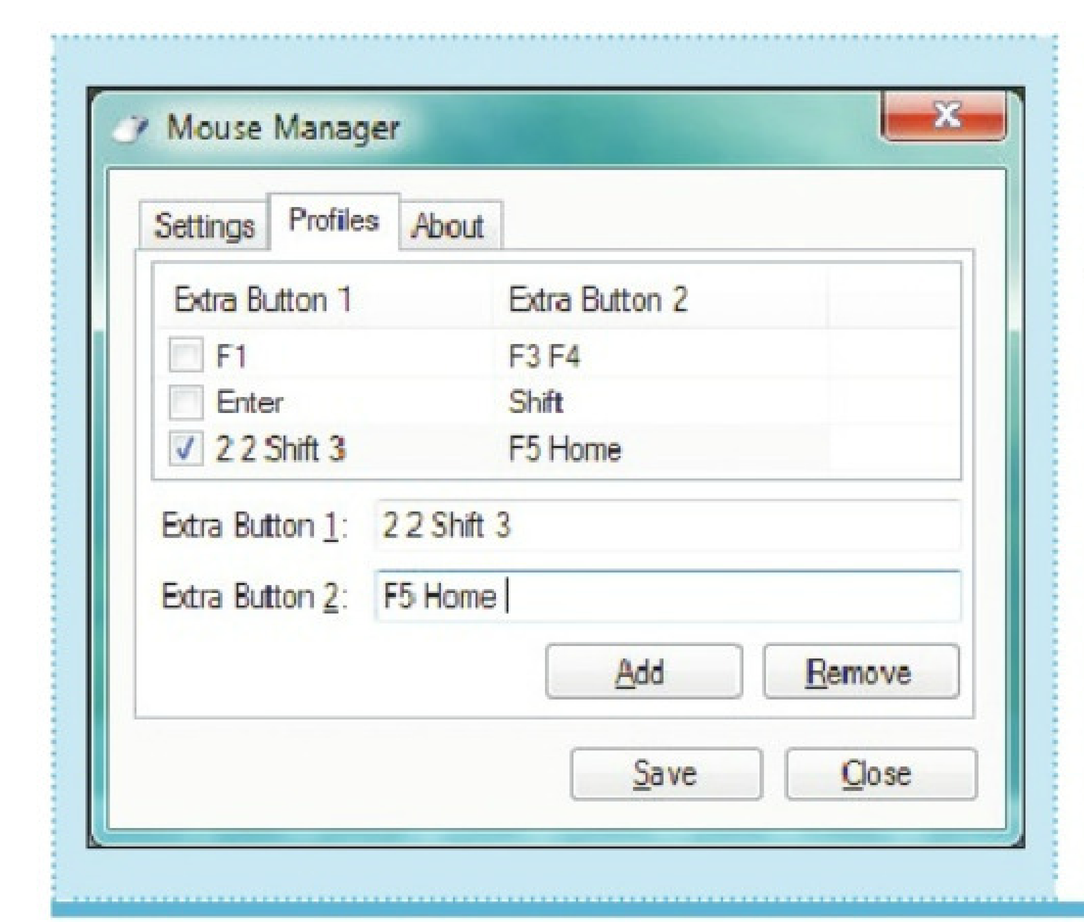


迷你卸载工具——MyUninstaller

□**大小：** 46kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.nirsoft.net/utils/myuninst.html

“MyUninstaller”是一款非常小巧的应用程序卸载软件，完全可以替代Windows自带的添加/删除程序工具。软件运行后会显示系统中所有已安装程序的产品名称、版本、描述、卸载字符串和安装文件夹等信息，卸载时选中某一条目并点击工具栏中的“纸篓”图标即可。此外MyUninstaller还支持命令行模式，例如在命令提示符下输入“myuninst.exe /uninstall <程序名称>”就可以直接卸载软件；输入“myuninst.exe /stext <文件名>”就可以保存整个程序列表到指定文件，支持TXT、HTML和XML等多种格式输出。



多键鼠标增强工具——Mouse Manager

□**大小：** 540kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://realityripple.com/Software/Applications/Mouse_Manager/

很多时候我们会用鼠标或键盘来进行一些重复性操作，比如复制、粘贴可以用鼠标右键或者键盘来实现，如果只使用一个按键就能搞定它们想必会大大提升工作效率。

“Mouse Manager”能够自动检测鼠标上的所有按键，用户可以自定义每个键位对应的功能或键盘组合键操作，比如笔者就把“Ctrl+C”与“Ctrl+V”设定在鼠标上大拇指附近的两个侧键，省去了用左手操作键盘的麻烦。此外还可以设置多组按键切换进行工作，比如编辑文档时就使用“复制/粘贴”脚本，玩游戏的时候使用“放大招”脚本……

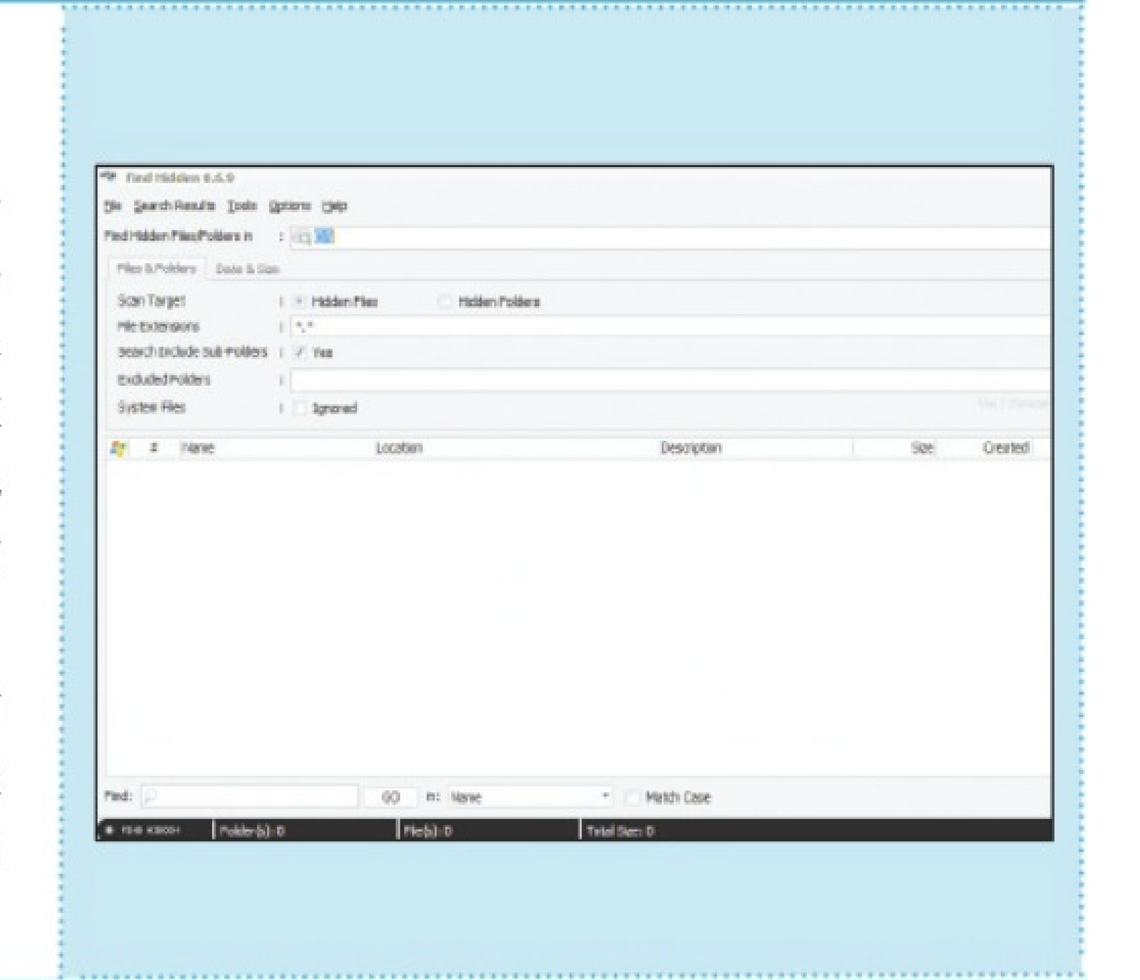
查找隐藏文件——Find Hidden

□**大小：** 1.0MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.majorgeeks.com/Find_Hidden_d6781.html

隐藏文件除了用于保护系统文件以外，通常也可以隐藏一些隐私文件，不过也有可能会被很多恶意软件所利用。虽然隐藏文件可以通过“文件夹选项”中的相关功能快速现形，但时间久了难免会忘记曾经把秘密文件放到了哪里，使用“Find Hidden”就可以快速找到隐藏在电脑中的“秘密”！

软件运行后先设置扫描路径、扩展名以及是否扫描子文件夹、排除的文件夹和系统文件，只要你记得隐藏文件所处的大概位置以及数据类型，Find Hidden就能帮你找出来。高级查找功能还可以指定隐藏文件的大小以及创建、修改、访问日期来缩小搜索范围以便减少扫描时间。



全面优化操作系统性能——Advanced SystemCare

□**大小：** 26.4MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.iobit.com/download.html

“Advanced SystemCare”是著名软件公司IObit推出的一款功能强劲的全方位操作系统诊断与优化软件，提供了20余个系统检测和优化方面的小工具，用户可以利用它们找到系统瓶颈，有针对性地提升电脑性能。

软件的使用方法很简单，首次启动后会自动对系统扫描，针对流氓软件、注册表和垃圾文件进行清理操作。Advanced SystemCare的过人之处是可以根据不同的系统环境采取相应的最佳优化方案，如果你的手动能力比较强，完全可以使用软件所带的工具箱，对系统进行一次全面的清理、优化、修复和安全加固。

随心所欲更改文件夹颜色——Folder Marker Pro

□**大小：** 7.6MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.foldermarker.com/folder-marker-pro.php

日常整理电脑文件的时，我们都习惯将同类文件放到同一个文件夹中，然而随着文件种类和文件夹数量的不断增多，要想一眼就找到指定的文件夹就会变得越来越困难。

“Folder Marker Pro”这款软件能够轻松帮你标记常用的文件夹，改变它的显示图标或者颜色，这样在“满眼尽是文件夹”的情况下，就能很容易地在一片如落叶般黄色的图标中找到目标，不经意间就提高了工作效率。软件自带上百个图标样式，如果仍觉得不够用，那么可以访问IconPng.com等素材网站下载更多素材。P





在笔者写下这些文字的时候，iOS 6的完美越狱还没有任何消息，一大批尝鲜的苹果用户现阶段只能继续困在App Store中，无法安装任何插件，这意味着自定义输入法、显示来电归属地等还无法实现。相比之下，Android的发展势头则是一片欣欣向荣，其平板产品升级到Android 4.2就能支持梦寐已久的多用户功能，办公人士可以更好地在工作和娱乐之间进行切换，家庭用户也不用担心小孩子误删重要数据。Android的进步虽然不算最快，但开放的魅力真是令人难以拒绝。

■辽宁 马卡

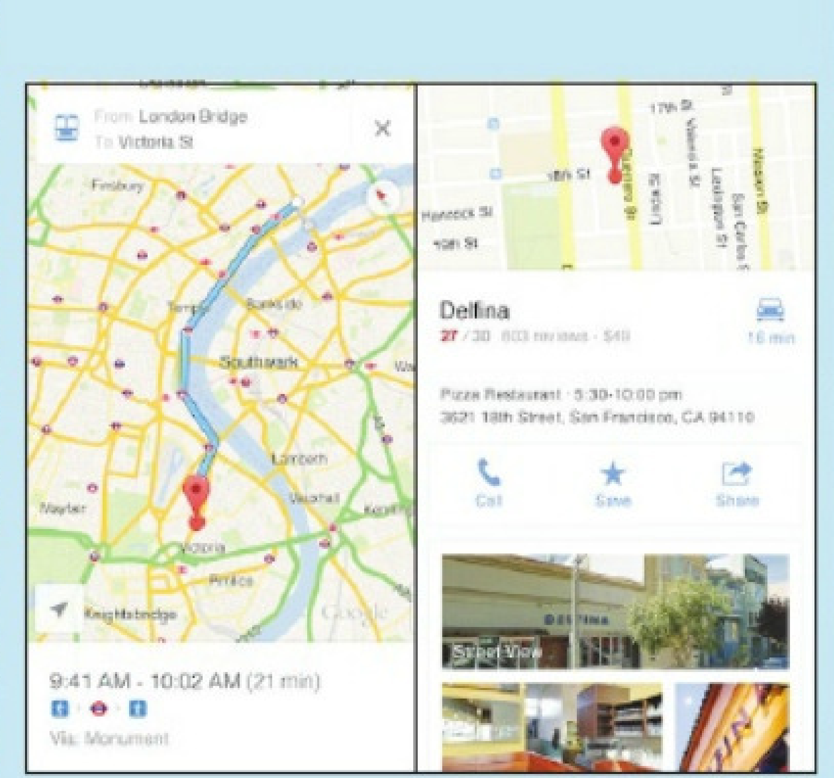
万众归心——Google Maps

□大小：6.7MB □下载：http://126.am/GoogleMap

众所周知，“Google Maps”要比iPhone 5自带的地图应用强太多，上架后第一天就迅速蹿升到苹果App Store免费排行榜第一名，可见其受欢迎程度。软件提供的本地搜索、语音导航、公共交通线路和街景视图等功能，依然非常出众。

首次运行需要先登陆Google账号，定位后就能看到附近的地图。软件的卫星图像和网页版一样非常清晰，街景模式中可以查看全景图以及超过100 000个商家的内部环境。根据笔者测试，Google Maps的语音导航指引明确，不过在国内使用有时仍存在一定偏移。

点评：Google Maps不支持离线功能，流量消耗方面压力较大，而且由于各方面原因，Google在本地化方面还不是百度、搜狗的对手。



Google的王牌服务之一，你值得拥有！

看，机器人！——Robots for iPad

□大小：410MB □下载：http://126.am/Robots

擎天柱、终结者、高达……我们在动漫作品中见过很多机器人，一些朋友谈起来更是头头是道，好似“机器人”专家。但在现实生活中，你知道多少关于机器人的技术？你知道哪些机器人已经投入到实际使用中？这款410MB的“Robots for iPad”就是你全面了解机器人的极好选择。

该软件包括来自19个国家、126种机器人的全方位介绍，你可以360度立体地观察每个部位，点击一下屏幕还可以让它们动起来。想深入了解的话，可以切换到“Learn”选项卡查看较为详细的技术规格，并通过视频、文章和图片获取更多信息。

点评：“分量”非常足的一款应用，适合送给爱好机器人的朋友。但需要注意的是，该软件提供的在线视频大多都无法在国内播放。



只有英文版本，遇到生词只能查字典解决……

挑战前辈——KitCam

□大小：43.7MB □下载：http://126.am/KitCam

“KitCam”这款应用最近风头正旺，它非常自信地开价12元，大有和“Camera＋”一拼高下的意思。软件的独特之处在于主界面右下方的一系列功能按钮，可以帮助用户快速选择镜头、胶片和相框，并且能实时预览。随意将上述效果进行组合，用户可以得到意想不到的滤镜特效，好玩又好看。软件在拍摄时提供了多重曝光、曝光锁定、连拍、人脸检测等功能，可以分别设置对焦点和测光区域。后期处理方面，KitCam能够编辑照片的白平衡、亮度、对比度、饱和度、曝光度等，分享功能也十分完备。

点评：KitCam拥有强大的拍照、编辑功能和优秀的启动速度，缺点是很多镜头需要额外花钱购买，限时免费或打折时购入比较划算。



软件界面很像系统自带的相机，但拍照效果更佳

精确拍照——Shot Control



□大小：805kB □下载：http://126.am/ShotControl

看过简介后你可能会奇怪，一款不到1MB的迷你软件，笔者竟冠以“精确”二字向读者推荐，“Shot Control”究竟有什么过人之处呢？

软件界面极为朴素，全部由简单的“线条＋文字”组成，取景窗口并没有占满整个屏幕，在构图时会比较考验视力。不过得益于程序的小巧，它的启动速度飞快，几乎一点即开，抓拍极为方便。

取景窗口之外的区域分别是ISO（感光度）、WB（白平衡）、Flash（闪光灯）、Focus（对焦）和Scene（场景模式）等功能按钮，简单拖动即可对细节进行调整。此外，曝光度和变焦的调节拉杆在取景窗两侧，并同样采用了拖动的操作方式，让人感到开发者是在尽可能地给予用户最大的自由度。软件的滤镜效果稍显平淡，但图片的尺寸调节功能特别直观，取景窗口的大小会随图片分辨率的改变而改变，颇为人性化。

点评：Shot Control还拥有相册和自定义实体按键等功能，丰富的场景模式几乎让手机变成了一部高档的卡片数码相机。



准专业级拍照软件，支持Android 4.0设备

手机变PSP——PPSSPP official

□大小：610kB □下载：http://126.am/PPSSPP

怀揣着Android手机的模拟游戏爱好者们经过漫长的等待，如今终于可以在手机上模拟PSP了！尽管“PPSSPP”还只是测试版，存在各种各样的Bug，而且对硬件配置要求也很高，但笔者乐观地认为开发团队很快就会解决这些问题，它的未来一定是光明的！

软件运行后选择“LOAD”即可载入游戏镜像，如果能成功运行，那么说明你已经向胜利迈出了坚实的第一步。但是不要被流畅的启动画面和令人兴奋的游戏主菜单冲昏了头脑，之后还可能会遇到花屏、卡机等问题，考虑到截稿时PPSSPP仅为0.4版本，出现任何无法预知的状况都很正常，所以在测试时不必过于失望。在软件设置中，可以开启或关闭虚拟摇杆、游戏声音和高速解释器等选项，可以根据每个游戏的实际情况来调整，以便提高游戏的运行帧数和兼容性。

点评：经过笔者的简单测试，双核手机可以比较流畅地运行几款战旗类游戏，例如《恶魔骑士》《泡泡龙》等。

战旗类游戏特别适合用触摸屏来玩

移动打印——PrinterShare



□大小：1.8MB □下载：http://126.am/PrinterShare

目前主流的打印机都已经配备了WiFi或蓝牙传输功能，但很多人都不知道如何使用。“PrinterShare”让移动打印变成了现实，你可以用手机通过无线网络或蓝牙连接附近的打印设备，或者通过3G网络甚至Google云端实现远程打印。

软件启动后使用“Menu”键打开设置菜单，点击“选择打印机”之后就可以从本地或网络找到设备。如果打印机不支持WiFi或蓝牙也没关系，可以到官方网站下载专用PC服务端，配置好以后就可以让手机和PC互相访问，利用电脑“搭桥”打印。

点评：远程打印大尺寸文件时，应尽量避免使用低速的EDGE或GPRS网络以节约宝贵的时间。



软件具备中文界面，上手毫无困难

一体机的DIY与选购

■河北 Cherry

跨入2013年的电脑市场，与2012年相比似乎有了一些微妙的变化，新处理器平台对电脑设计的影响越来越明显。在桌面系统中，最明显的变化当然就是小机箱系统和一体机的兴起，前者我们在2012年12月上旬刊的“攒机指南”中已经进行过介绍，今天我们就来说一说一体机。一体机这种集成度比小机箱更高的系统是否还为DIY留有空间？我们又应该如何选购呢？

其实目前一体机也出现了一些可DIY的产品，被称为PIO（parts in one），当然它们不可能是完全定制化的，更像是一种包含了显示器的准系统套件。和我们常见的准系统一样，一体机在DIY时对内部配件的尺寸和功耗要求远比普通台式机严格，选购时必须考虑到内部容积和尺寸，以及标配电源的功率。

DIY一体机时，我们会发现一些特别适合的配件，除了micro-ATX、mini-ITX等小型主板外，还有Intel推出的低功耗版智能酷睿处理器，后者其实早就是Intel产品线中的成员，但在常见的DIY作品和品牌电脑中很少见到，直到一体机广受关注之后，它们才逐渐为用户所熟悉。

低功耗处理器

在DIY一体机之前，我们有必要了解一下所谓的桌面版低功耗处理器。在Intel最新的Ivy Bridge核心智能酷睿产品中，除了DIYer最喜欢的K系列如酷睿i7-3770K、i5-3570K等，还有后缀为S、T的型号，如酷睿i7-3770S、i5-3470S、i3-3220T等，型号中的后缀就说明它们是低功耗产品。其中S表示功耗为65W级别，酷睿i7-3770S、i5-3470S的功耗明显低于同系列产品的77~90W，而与中低端的酷睿i3类似，因此我们看到酷睿i3系列并没有S后缀的型号。型号后缀中的T说明处理器的功耗更低，达到35W级别，与高端笔记本处理器近似，当然目前桌面级的酷睿i7功耗还难以控制到这么低，所以T型号只出现在酷睿i5、i3系列中。

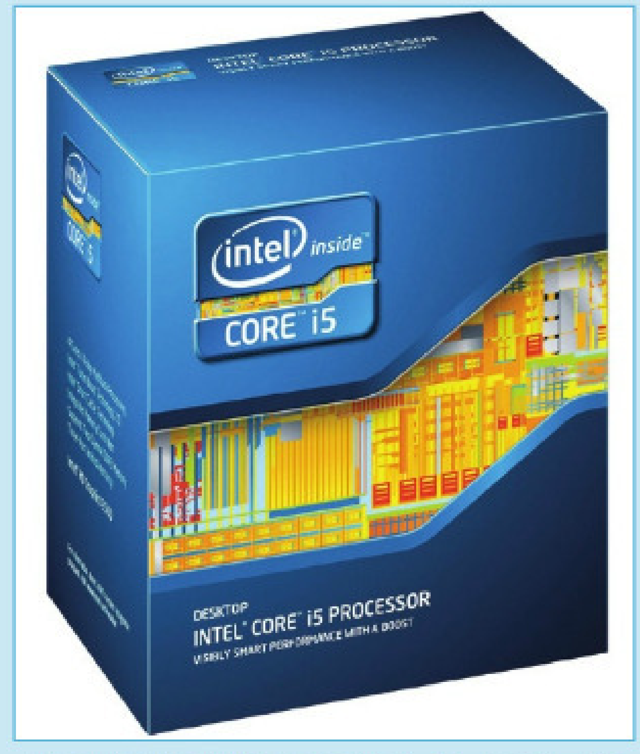
不过同样的制造工艺，怎么会出现功耗相差这么大的处理器呢？其实原因很简单：降频或精简。在下面的表格中，我们可以看到Intel如何通过降低主频（睿频相同）或缩减缓存、核心的方式，让处理器获得了更低的功耗。

规格/型号	功耗	核心数量	线程数	主频	缓存	线程数
酷睿i7-3770	77W	4	8	3.4GHz	3.9GHz	8MB
酷睿i7-3770S	65W	4	8	3.1GHz	3.9GHZ	8MB
酷睿i5-3470	77W	4	4	3.2GHZ	3.6GHZ	6MB
酷睿i5-3470S	65W	4	4	2.9GHz	3.6GHz	6MB
酷睿i5-3470T	35W	2	2	2.9GHz	3.6GHz	3MB
酷睿i3-3220	55W	2	4	3.3GHz	/	3MB
酷睿i3-3220T	35W	2	4	2.8GHz	/	3MB

从表格中可以看出，S系列和T系列的设计是有一些差别的，S系列产品的性能在一定条件下可达到同型号普通产品的水平，而T系列的性能显然有损失。

当然对支持睿频技术的酷睿i7、i5来说，热设计功耗对频率的提升能力和极限性能也有影响，例如，酷睿i7-3770在某任务需要3个核心工作时，功耗和温度比4核心时低一些，因此可以启动睿频模式，主频提升至3.9GHz后，功耗和温度可能都没有达到极限；而在同样的散热等条件下，酷睿i7-3770S执行此任务时的3个核心，可能提升至3.7GHz就达到了65W功耗，便不再提升频率，这时两者肯定会有一定的性能差距。而当某任务使用1个核心工作时，两者都可轻松提升至睿频极限的3.9GHz而未突破功耗、温度的限制，此时性能就没什么区别了。也就是说，在低负载或较小线程的应用中，S型产品与普通型号的性能接近，高负载下则有一些降低。

当然，低功耗处理器也要经过挑选，一般会选择制造和晶片最精良的部分产品，封装为低功耗型号，加上出货量较少，因此价格常常比标准型号要贵一些，例如酷睿i3-3220T就比酷睿i3-3220贵100元左右。



低功耗处理器在零售市场上需仔细寻觅才能找到

目前拥有DIY一体机平台PIO的品牌其实并不少，而且配置各有特色，并影响着内部配件的选择范围和最终能力。在下面的配置中，我们都将很大一部分注意力放在PIO平台的选择上。

配置一：大屏游戏娱乐型

一体机也可以玩单机游戏吗？答案是肯定的，而且不需要去购买价格不菲的高端一体机，自己也能DIY。

拥有23.6英寸大屏幕的爱迪C24提供了较宽大的背部空间，


爱迪C24

配件类型	型号	参考价格（元）
PIO	aiodiy(爱迪) C24系列	1080
CPU	酷睿i5-3450（盒装）	1200
主板	华擎 H77 Pro4-M	499
内存	威刚 4GB DDR3 1600（万紫千红）×2	240
显示卡	HIS HD7750 iCooler	749
硬盘	希捷2TB 7200转64MB双碟	615
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	/	/
机箱	自带	/
电源	Tt威龙500	299
键盘	罗技G105背光游戏键盘	249
鼠标	罗技G400	245
显示器	自带	/
总价		5176


HIS HD7750 iCooler半高显卡

因此可配置标准电源，为安装中高端配件提供了电力保障。较高的空间甚至可安装中端半高显卡，不过安装时可能需要卸除显卡背板，转由板上接口输出。其标配中包括键鼠，但对于我们定位的中端游戏娱乐应用来说，还是建议用户选择更适合游戏娱乐的键鼠产品以增强应用能力。这款产品还可安装笔记本光驱，不过从目前的实际需求来看，光驱的作用已大大降低，因此我们并未配置。

配置二：简单应用型

对于最普通的家庭或商务应用，如上网、看视频、处理日常文件、网上联系等来说，最小的体积和最简设计的电脑就是最适合的。

配件类型	型号	参考价格（元）
PIO	长城P500E	1400
CPU	酷睿i3-3220T（盒装）	849
主板	技嘉GA-H77N WIFI	859
内存	威刚4GB DDR3 1600（万紫千红）×2	240
显示卡	处理器自带	/
硬盘	希捷1TB 7200转64MB单碟	445
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	/	/
机箱	自带	/
电源	自带	/
键盘	自带	/
鼠标	自带	/
显示器	自带	/
总价		3793

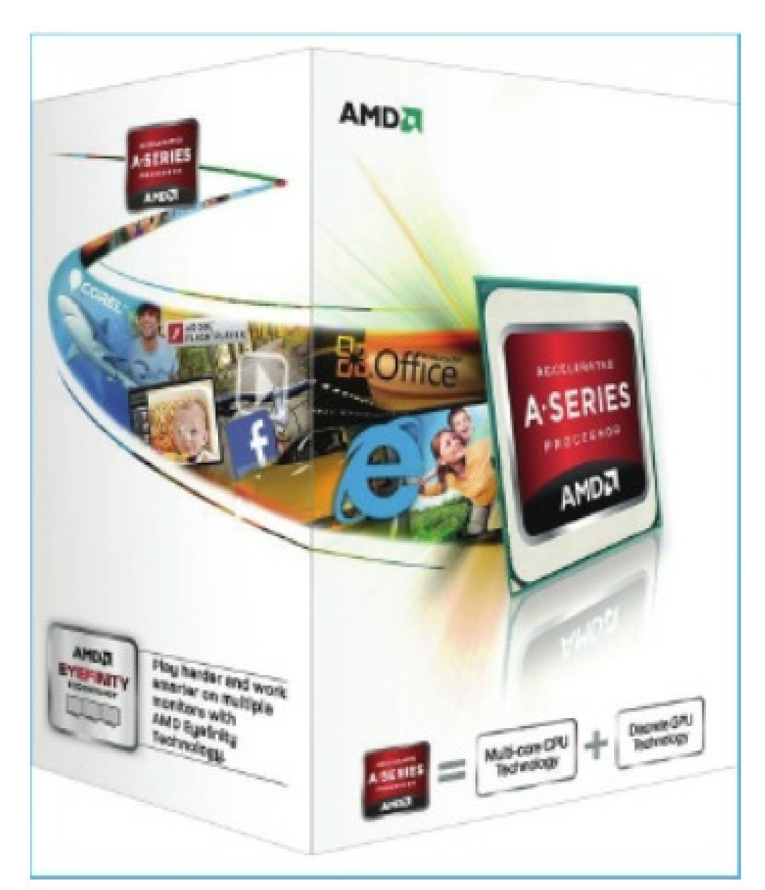

自带WiFi的mini-ITX主板

长城P500E设计小巧简约，又选用了自带WiFi无线网络连接功能的主板和无线键鼠，使得这款作品仅需连接一根电源线就可使用，使用环境非常简洁。其性能虽然并不算高，但无论是商务处理能力还是简单的图形图像处理、视频播放等都完全没有问题。

配置三：高性价比平衡型

对于资金不充裕，在足够的办公性能之外又想获得一定游戏能力的用户来说，AMD APU是不错的选择。

配件类型	型号	参考价格（元）
PIO	长城长城P800-Nw	1550
CPU	AMD A10-5700（盒装）	899
主板	昂达A85U魔固版	599
内存	芝奇8GB DDR3 2133套装	399
显示卡	处理器自带	/
硬盘	希捷1TB 7200转64MB单碟	445
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	/	/
机箱	自带	/
电源	自带	/
键盘	自带	/
鼠标	自带	/
显示器	自带	/
总价		3892



A10-5700处理器

我们选择了最新的A10-5700 APU，尽管频率略低于A10-5800K，也不支持超频使用，但它拥有同样的强力单显核心，且功耗大幅降低，更适合一体机电脑。目前这款APU刚刚上市，价格显得略高，应该很快会降至850元以下。长城P800-Nw则提供了中端21.5英寸1920×1080分辨率屏幕和较大的内置空间，以及220W的充裕电源，另外还附赠了内置光驱和无线键鼠，如果对游戏更感兴趣的话，可自行更换为“配置一”中的游戏键鼠。P


长城P800-Nw

头牌新闻

2012冬季Windows 8设备炫彩亮相

■本刊记者 魔之左手

2012年12月19日微软（中国）有限公司携手多家合作伙伴举办“2012年冬季新款Windows 8电脑品鉴会”。微软大中华区副总裁、消费渠道事业部总经理张永利出席并主持活动。品鉴会中展示了多款预装正版Windows 8操作系统的个人电脑，其中包括全新平板电脑、“变形本”、超极本、多点触控一体机以及传统笔记本电脑等等。同时，张永利还就“日常”“专业”“移动”“娱乐”等4个典型使用场景，使用不同的新款Windows 8设备给出一系列演示，深入诠释Windows 8的设计理念，以及Windows 8设备作为全新的数字生活核心为消费者带来的丰富价值。



微软大中华区副总裁，消费渠道事业部总经理张永利做主题演讲

在正式发布之后的一个月，微软已售出4000万份Window 8授权许可。目前微软全球已认证的Windows 8设备超过1500款，这些设备将在未来的几周到几个月内正式在全球市场上陆续亮相。与此同时，张永利还强调，未来Windows 8将继续强化在云服务和社交网络方面的体验，并与Windows Phone以及其他微软服务协同为用户提供全面、一致的使用体验。Windows应用商店的正式上线提现了微软用户应用查找、下载和安全管理需求的关注。通过建立Windows应用商店这个统一的应用分发平台，微软在为用户提供快速应用索取渠道的同时，更保证了应用程序的安全和质量。P

硬件店

英特尔酷睿结合触控功能，打造全新个人计算体验

2012年12月18日英特尔召开2012个人计算体验沟通会，分享未来愿景，描绘技术蓝图。在多种与电脑交互的模式中，越来越多的消费者倾向于选择触控，触控大势的到来，使得人机交互的方式发生了革命性的变化。英特尔提供强劲内“芯”，使PC拥有日益强大的大脑，并持续引领计算行业创建更自然和更直观的应用，使计算设备能够向着日益个性化和更加智能化的方向发展。第三代智能英特尔酷睿处理器，不仅实现了超强性能和超低功耗，还有多项智能技术，英特尔身份保护技术（IPT）深度保护网络账户及在线交易安全，为消费者提供无忧的网络使用体验；拥有英特尔无线显示技术（WiDi）的超极本则能无线连接高清电视，将小屏幕上的影音内容轻松分享到大屏幕。英特尔Insider技术还支持用户从网站直接获得丰富的高清片源，与英特尔无线显示技术结合，第一时间在家里通过高清电视一饱眼福，英特尔已与凤凰网就英特尔Insider技术达成合作。

英特尔品牌与市场策略经理何刚介绍新一代产品

微软蛇年鼠标限量珍藏版耀世登场

2012年底微软公司发布了无线蓝影便携鼠标3500蛇年限量珍藏版。这款限量版生肖鼠标融合了浓郁的中国传统视觉元素，是微软公司在中国推出的第3款生肖限量珍藏版鼠标，继续为中国用户带来将中国传统文化与时尚数码产品相融合的跨界体验。蛇年生肖纪念鼠标凭借其喜庆的红色主色调，加之生肖蛇富裕、吉祥的美好寓意，将成为新春佳节的馈赠佳品。它采用微软独有的蓝影追踪技术，让鼠标在几乎所有表面上实现出色追踪和定位。其机身为符合人体构造的对称式流线型设计，顶部隆起较高，可支撑手掌，降低疲惫感，此外该鼠标配备小巧的Nano接收器，可即插即用，便携性更佳。目前其建议零售价为为299元人民币。



富士通全新娱乐平板STYLISTIC M532耀眼登场

富士通于2012年底宣布正式推出拥有超轻薄机身的

头牌新闻

Rovi助力美亚和中国移动香港，携手打造高端手机电影服务

■本刊记者 世界

2012年12月10日，引领数字娱乐创新的乐威公司（Rovi）今天宣布，美亚娱乐集团旗下公司美亚数码科技有限公司与中国移动香港有限公司联手采用DivX Plus DivX Plus Streaming™技术为香港地区的手机用户提供先进的娱乐体验。中国移动香港的UTV应用程序能直接通过安卓系统的平板电脑和手机，为4G LTE和3G服务用户提供观看电视直播和节目回看视频点播（VOD）的功能。电影和电视节目的点播服务应用了Rovi的自适应流播技术DivX Plus Streaming™，能提供极佳的视觉效果和先进的多媒体功能。这是全球首个应用于4G LTE网络的DivX Plus Streaming服务。



Rovi全球产品市场总监Ryan Taylor

DivX Plus Streaming拥有一系列先进的多媒体功能，能够将蓝光高画质带到流播体验中，因而迅速得到了各大电影公司、IC厂商、设备制造商、零售商的支持。该解决方案支持跨设备的1080p高清视频播放、多国语言字幕、多声道、平滑的快进快退（trick-play）、快速启动播放和断点续播等功能。

DivX凭着其高性能的视频播放、高画质，以及先进的多屏互通性，受到全球数以百万计消费者的认同。目前有超过7.5亿台DivX设备遍布于全球各地，包括蓝光播放器、高清电视机，游戏机和智能手机。DivX电影能够轻松地储存于光盘、U盘和SD记忆卡之上，或通过使用DLNA的家庭网络连接到DivX认证的设备上播放。P



STYLISTIC M532。它至轻至薄，仅有555g/8.6mm，搭载NVIDIA Tegra3四核处理器，配备10.1英寸10点触摸防刮划IPS高清屏，分辨率1280×800，支持3.5G无线互联网接入技术。 STYLISTIC M532内置200万像素前置摄像头和800万像素后置摄像头，拥有独立的闪光灯组件，支持1080P全高清视频录制。此外还配有USB 2.0接口和SD、SIM卡槽、耳机接口，电源底座接口，麦克风接口等。扩展底座还有2×USB 2.0、HDMI输出、HD Audio-out（高清音频输出）和Power Adapter DC-in等接口。STYLISTIC M532还通过了美国MIL-STD-810G军方认证，耐用性达到军工级别，并提供了大量的安全、办公和多媒体等应用软件。

天语正式发布“变色龙”W656

2012年底，天语正式对外宣布发布新双核手机“变色龙”W656，再次将国产双核手机拉入到一个全新的价格区间。W656外形圆润，最薄处仅为9.8mm，1500mAh的电池有力地保证了手机的续航能力。它采用绿黄的渐变色或纯黑色背部外壳，特殊的喷涂工艺具有独特的手感和视觉效果。W656配备4.0英寸WVGA（480×800）分辨率电容触控屏，采用Android 4.0操作系统，1GHz高通MSM8225双核处理器，机身内置4GB ROM以及512MB RAM，支持TF卡扩展，同时采用500万像素的摄像头。这款手机支持GSM+WCDMA制式双卡双待功能，裸机预售价为999元，而联通合约价格为1199元。



软件圈

卡巴斯基发布2012年度安全报告



2012年底卡巴斯基实验室发布了2012年度安全报告，详细介绍了去年恶意软件的整体情况和网络威胁统计数据。2012年，卡巴斯基实验室产品共拦截超过15亿次基于网页的攻击，成功拦截超过30亿次本地感染，检测到27亿个恶意软件变种和试图启动的潜在不良程序。目前，卡巴斯基实验室每天检测和拦截超过200 000个最新恶意程序，同2012年上半年相比的125 000个有显著增加。此外，Mac OS X平台下的恶意软件数量继续增长。

晶合快评

遗忘的习惯和习惯的遗忘

■晶合实验室 魔之左手

周三的清晨，小编赶去参加杂志的例会，北京这个冬季的第一场雪在身边逐渐变大，但我没有闲情去欣赏飘落的雪花，因为自己驾驶的这辆车，正在时不时地左右诡异漂动，甚至在努力刹车的情况下，还是几乎滑过道路的出口。在那一瞬间小编感到血不流了，但是汗全流出来了，腿软了，换季时节的感冒症状马上消失得无影无踪。虽然勉强转弯成功，不过眼前的景象让小编对准点参会彻底失去了信心，道路上本来已不太多的车辆都不得不降下了速度，排起了长队。查看手机中的路况信息，那些本来已经变成绿色的畅通道路，重新转成了黄色甚至红色的拥堵状态，而在这些滑来滑去的车辆中间，并没有看到我们期盼的除雪车辆和环卫工人。

10年前北京那场大雪的记忆终于成为淡淡的痕迹。从那一年开始，每次只要预报有雪就会早早在路边待命的除雪车，这几年已逐渐减少，只是我们还不知道，7.21水灾何时会成为回忆而不再是教训。很遗憾的是，这些本应该是沉重的回忆，却只是渐渐淡去，没有成为相关部门和工作人员心头永远的痛，也许对他们来说，遗忘早已是比雪前备勤更根深蒂固的习惯了。

当然这些关于10年前大雪的想法，小编是在好不容易“爬”到单位，赶上了例会的尾巴时，在大家的发言中想到的。当时在爬行的道路上，小编在一次次快速接近别人车尾时，只能不断地冒汗和树竖汗毛。不过既然感冒已经好了，小编还是真期望能有一辆除雪车，和它带来的黑色路面能出现在前方啊。

小米所谓的开放购买和其他品牌的放开购买完全不是一个概念

其实当故事已成过去的时候，总是有太多人都选择了遗忘，就像当日本厂商谴责中国与韩国的产品山寨时，已经忘记了自己的成长之路。而正是这样的短视与遗忘，使它们更快地陷入更深的困境而难以自拔。索尼王朝的陨落、松下产品的退潮、夏普光环的褪色……就在几年前还叱咤电器与数码市场的日系品牌，纷纷以巨额亏损结束了2012年的经营噩梦。




很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

除了生产成本外，日系厂商曾经全球性的眼光早已被单纯的日式思想所代替，同样是它们失败的重要原因，如今在一个月甚至一周以内拿出适合海外特定市场需求的产品，日系厂商已经很难做到，但这却成为中韩厂商市场制胜的法宝之一。iPhone第一代将触控体验提升一个层次的耐磨玻璃表面，就是由中国代工厂迅速完成的，而从绝不使用触屏的PSV到虽小但厚的小尺寸笔记本电脑，我们却看到的只有日系厂商的固执，及由此带来的落伍设计和产品。

当然小编从亲戚朋友在日本带回的信息和影视剧中，也会看到日本整体的下滑并非仅仅是遗忘的习惯，而且也有习惯的遗忘，年轻人更多地选择了轻松的生活方式，夜间的酒吧中，不想早回家的白领们用酒精而不是以前的工作来打发时间。但在同一时刻，小编走过CBD时，看到的却是至少半数窗口透出的灯光，恍惚间回到了传说中六七十年代，蓬勃向上时的日本东京商社大楼之间。

同样的，遗忘与习惯也左右着国内数码厂商，当小米习惯了饥饿营销，开始逃避甚至删除不利评论的时候，就已经遗忘了是谁将小米捧到现在的位置。而曾经在非智能手机时代就败于同质化竞争的国内手机品牌，虽然经过自己的努力重新得到了智能机市场的份额，但最近却再一次沉浸在习惯性的价格竞争和同质化的机海战术中，同样遗忘了过去的教训。

遗忘的习惯不仅在市场竞争中，也在我们自己的身边，“中国式过马路”是遗忘了正确的规则，“中国式假新闻”更是遗忘了职业操守。至于游戏中的恶语相向，淘宝中的尔虞我诈，则是忘记了自己小时候曾经学到的道德规范。每当见到这些情况，小编总是扪心自问，自己是否也遗忘了什么，或者习惯了什么。心爱的读者朋友们，你们呢？是否也遗忘了什么？或者习惯了什么呢？

漫画作者：suns

完美世界 《美食猎人》玩法独特 怪物猎人+宝石迷阵



在那个网络泡沫经济高速扩张的年代，在那个大量菜鸟网民拥入网络的年代，在那个文字MUD已经逐渐衰退而网络游戏又尚未兴起的年代，WebGame——这种新颖玩意儿的推出，无疑让很多人为之惊艳。仅仅通过简单注册，就可以边玩游戏边泡论坛。尽管只有简陋的游戏界面、一堆文字、几张图片，游戏方式也不过是刷新页面而已，但WebGame却带来了无限的乐趣和遐想，同时还演绎了让无数人刻骨铭心的爱恨情仇。如今网络游戏百花争鸣，到处充斥着唯美的人物和绚丽的光影。你还会偶尔缅怀那些逝去的岁月吗？至少在我心底，一直有数款难以忘怀的WebGame。

游戏简介

《美食猎人》是完美世界推出的一款消除类的角色扮演游戏。提到消除游戏很多人都会想到《宝石迷阵》这款游戏，游戏中最大特色在于爽快的消除感，每次操作之后形成的连消、多消，再配上劲爆的消除音效让人玩起来欲罢不能。但在《美食猎人》中宝石变成了带有魔法元素的布丁，通过消除这些布丁来获得相应的魔法值。同时《美食猎人》还融合了丰富的RPG元素，玩家可以随意学习、搭配各种技能，而且还加入了PvP、PvE的战斗模式更让玩家之间可以互相对战在玩法上更加富有乐趣。

《怪物猎人》这款经典游戏，大家都非常熟悉了。游戏中玩家要四处猎取各种凶猛的怪物，然后从怪物身上获得一些素材来制作强悍的装备类提升自己的实力。而《美食猎人》和《怪物猎人》区别只是在于，玩家不是去猎取各种猛兽而是寻觅各种食材，通过享用美食来提升自己的实力。

再有就是《怪物猎人》中被大家所津津乐道就是游戏中多人组队时的技巧和配合，在捕猎时每个人根据自己职业的不同都有这自己不同的分工，大家必须同心协力才能击倒凶猛的怪兽。《美食猎人》里虽然对操作技巧没有苛刻的要求，但是玩家组队时的协作分工是绝对不逊于《怪物猎人》的，玩家要根据不同的敌人穿着不同属性的装备，有人负责伤害输出有人负责加血和防御，一场Boss战打下来的成就感绝对不比《怪物猎人》差。

不耗时 玩法多

由于《美食猎人》是一款类似《宝石迷阵》和《泡泡龙》这样的消除题材的游戏，不像当前无脑类的网页游戏所有战斗都是自动完成，战斗时需要玩家手动进行操作，所以每个副本的战斗时间一般都比较短，通常不会超过10分钟，对于上班族来说既可以很好的打发闲散时间，又可以体会到足够的游戏乐趣。

游戏中为了适应玩家不同阶段挑战，还专门对每个副本设定了三个难度模式，分别是简单，困难和深渊。哪怕是10级的副本，深渊难度也会让很多20多级的玩家感到棘手，这个时候就需要双人组队来挑战副本，在Boss战时，玩家之间一定要互相配合，做到攻防兼备才能顺利过关。不过随着副本难度提高，掉落的物品奖励也是呈几何式增长，通常简单模式只会掉落绿色装备，困难模式则会掉落蓝色装备，深渊模式则会掉落极其罕见的紫色装备。

“一站式”副本系统

在《美食猎人》的世界里，“副本”是一个极其重要的系统。玩家在游戏中的绝大部分的战斗都会发生在副本里面，而装备获得，等级提升也都是来自于副本里的直接收益。

通常一个副本中会有四个敌人，前3个都属于普通小怪，最后是一位守关的Boss。玩家击败前三个普通小怪可以获得一些宝贵的食材，收集到足够的食材之后，可以通过魔法厨娘制作出一道特定美食，玩家在享用之后可以增加自己的技能点数，来增加自己的是实力。如果能够击败守关Boss，那么除了会获得大量的经验和食材之外，还可以获得稀有的武器或道具。

总而言之，《美食猎人》里的副本系统为玩家提供了方便的一条龙服务，把RPG游戏里的打怪、升级、换装备这三个核心内容都包含在了一起。

想了解更多《美食猎人》精彩内容请登录官方网站：http://ms.173.com

技能展示-辉光女神赐福



双人组队挑战精英怪



迷人的魔法厨娘



享受美食是最好的时刻

搜狐畅游

过五关斩四将 《鹿鼎记》：决战东海洞天

东海洞天副本在《鹿鼎记》里登场后，凭借趣味的玩法、丰厚的奖励赢得了无数玩家的青睐。每一天，蓬莱仙境陆道长处，都会有成群结队的玩家前往东海洞天，过关斩将。

第一关：海螺陷阱

进入东海洞天后，一路前行，会遇上拦路的小怪与3道海螺陷阱。拦路小怪不足为虑，我们要注意的是海螺陷阱。海螺陷阱埋伏在道路两旁，每隔一段时间就会释放一次群攻，伤害极高。当海螺自身变成紫色时，就表示它即将释放群攻。此时如果中招，再被拦路小怪围攻，我们将很难脱身。

闯关秘诀：遇到海螺陷阱，请注意观察它的颜色。如果发现海螺全身呈紫色，就先停下脚步，抱团防御四周的小怪；等海螺施展群攻后，再全速前进，越过陷阱。PS：火枪手的迅影术可以帮助我们迅速甩掉众小怪。

第二关：蟹将敖崇

蟹将敖崇是东海洞天的守关Boss，只有击败敖崇，我们才能通往东海深处。

敖崇会施展杀伤力较强的群攻绝技，还会召唤出分身干扰视线，令对手防不胜防。稍有不慎，我们就会被敖崇的分身欺骗，然后被其主体用群攻击杀。

闯关秘诀：猛将冲在最前面，吸引敖崇火力；在敖崇施展群攻时，剑客等控场职业应立即使用控制绝技，打断敖崇的群攻。当敖崇的分身出现后，大家切勿分心，继续锁定当前目标——也就是敖崇的主体，全力攻击；猛将记得将分身的仇恨也吸引到自己身上，剑客等控场职业继续打断群攻。只要配合默契，敖崇定会败北。

第三关：螺将椒图

与敖崇相比，螺将椒图的群攻伤害更高，而且它还会召唤小怪助战。另外，当椒图发现自身血量不足后，会祭出“明珠华照”图腾，此图腾可以迅速回复椒图的血量。如果应对不力，我们不仅很难击败椒图，而且还有可能被其群攻击杀，或者被小怪群殴而死。

闯关秘诀：猛将吸引椒图火力，剑客等控场职业负责打断椒图的群攻。椒图每次施展群攻前，都要吟诗作对，只要他开口吟诗，我们就立即施展控制技能。当小怪出现后，由一名机动力较强的职业（比如火枪手或贤士）将其从椒图身边引开，然后集中火力干掉这些小怪。之所以要让小怪远离椒图，是因为明珠华照图腾有可能出现在椒图身边。如果椒图身边有小怪，很可能挡住我们的视线，令我们无法迅速击毁明珠华照图腾。注意以上要素，相互间配合给力，椒图必败。

第四关：龟将霸下

龟将霸下也会施展群攻，也会召唤明珠华照；但这等伎俩很难给我们造成麻烦，毕竟我们刚刚才闯过了椒图的关卡。不过，面对霸下，我们依然不能轻敌，因为其死亡后，会化身为怨魂，同时召唤椒图怨魂助阵。说简单点，就是我们在击败霸下后，会遭遇霸下怨魂与椒图怨魂联袂挑战。被两大Boss夹攻的滋味可不好受，我们该怎么办呢？

闯关秘诀：避免双线作战，就能化解危机。当两个怨魂出现后，我们应先远离它们；然后由远攻职业出手，将椒图之魂引过来干掉，控场职业注意打断它的群攻；接着再围攻霸下之魂，注意打断群攻，击毁明珠华照。如此一来，我们就能获胜了。

最终关：章鱼将军仪狄

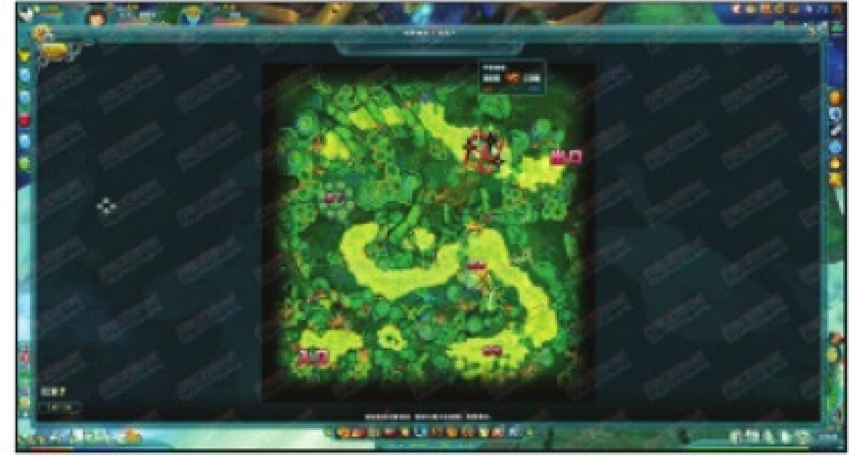
仪狄拥有威力极强的群攻绝技，中招者非死即重伤。最可怕的是，仪狄还免疫控制技能，也就是说，仪狄的群攻无法被打断。面对实力极强的仪狄，如果还采用前面的战术，势必会大吃苦头。这时，我们应根据战场动态，借用四周地形灵活应对。

闯关秘诀：仪狄每次施展群攻前，四周会出现一些气泡。大家两人一组，分别躲到气泡里，就可以避免群攻伤害。另外，仪狄有一招无视水泡防御的群攻，这就要靠药师队员全力补血了。战斗中，仪狄还会随机找寻目标给予持续掉血状态，中招者应立即吃红药或者施展减伤技能，同时提醒药师队员补血。

这一关难度远高于前几关，只有实力、操作、战术、配合一流的队伍，才能顺利干掉仪狄。

综述

以上并非通关东海洞天的唯一攻略，相信高玩们还有更为给力的战术。不才在此抛砖引玉，还望大家踊跃拍砖。多谢了！



东海洞天地图



海螺机关严阵以待



敖崇召唤分身



霸下与椒图之魂出现



《梦想世界》神天兵来袭 危机四伏等你来战



在《梦想世界》里火爆的PK总是少不了的，神天兵就是其中一个有着激情PK的玩法。神天兵每天会不定时地降临在梦想大陆上，每逢这种危机四伏的时刻，世界频道上就有无数玩家喊“杀兵”，他们分为不同星级，难易有别。别小看了这些“神天兵”，每一招每一式都可能让你后悔莫及，你的一不小心还可能导致整个队伍战死沙场。为了助大家力挽狂澜，今天带来了挑战神天兵的攻略！

出现地点：黎明镇、夜幕镇。“神天兵”会以明雷的形式出现，具体坐标随机。

活动条件：要求5人队伍，同时全队均为VIP用户。

队伍配置：保证输出的战士、法师外，需配置一名医生，一名封印术士。

神天兵介绍

称谓类型：《梦想世界》中把神天兵分为四种类型：普通1~24星神天兵、精英25~35星神天兵、疯狂36~41星神天兵、恐怖42~47星神天兵。

当神天兵星级≥16星以后，神天兵队伍会带有阵法，并且拥有真实的阵法效果。

挑战策略：神天兵基本配置：神天兵、虎将军、天语者（天行者、天灵子）、爆裂鬼火、4只踏月轻烟兽（战士型、法师型、术士型）。由于神天兵的Boss中天语者、天行者、天灵子随机性不同，挑战的策略也不尽相同。

神天兵：拥有三环套日、遮天蔽日、日月争辉等招式。

天语者：水晶女妖造型，在战斗中会有几种不同的状态，状态不同，战斗效果也不相同。比较显著的技能是庄严正信与神愈术。当战斗中只剩下它一个的时候，从第三回合就开始自爆，自损伤敌直至气血为零。

天灵子：神使造型，比较特殊的技能是全体固定伤害。

天行者：青蛙侠客造型，比较特殊的技能有疯狂法连和青出于蓝。

虎将军：有后发、疯狂法连、疯狂连击等招式。可以由术士封印。

以上是神天兵队伍中著名的5个Boss，除了它们以外还需要介绍的是爆烈鬼火这个特殊的怪。

爆烈鬼火：千万不要动它，一碰就爆炸，非常恐怖，类似于摇钱树里的炸弹草。一般在战斗开始后封印术士需要在第一回合将它封印住。

踏月轻烟兽：针对战士类型与法师类型的可以由术士封印住。这样可以减少队伍所受伤害，减轻医生的压力。

一般情况下在队伍中最左侧的踏月轻烟兽，或者虎将军旁边的踏月轻烟兽在战斗中会召唤傀儡妖，需要优先击杀。

神天兵与天语者组合队伍

队伍可以优先集中火力攻击神天兵，分一个攻击宠攻击天语者，这样可以尽量避免天语者给神天兵加血。在这样的组合下，法师的优势尤其明显，因为天语者会使用庄严正信(招式效果：吸引物理攻击)，所有的物理招式都会被吸引去打天语者,只有法师的输出能打到指定的单位。击杀神天兵后就可以集中优势火力攻击虎将军。对于这样组合神天兵队伍，尤其需要注意在战斗后期保留一个踏月轻烟兽，集中杀了天语者。最后杀剩下的踏月轻烟兽。这样就可以避免天语者自爆。

神天兵与天灵子组合队伍

优先杀天灵子。主要是因为天灵子的群体伤害招式给队伍带来的伤害比较显著。尤其是在医生救阵亡的队友时，天灵子的群体固定伤害简直就是医生的克星。在攻击天灵子的时候，巫术法师可以将闪光术对神天兵和老虎使用，降低其攻击命中率，这样可以很大程度上减少队伍的受伤害程度，从而减轻医生的压力。其次杀神天兵，接着是虎将军。最后杀踏月轻烟兽。

神天兵与天行者组合队伍

先杀神天兵，战士用力敌招式，法师使用威力大的招式。优先杀天兵的原因是，神天兵的群攻攻击给队伍带来伤害太大，尤其是高星兵带来的伤害尤其明显。同时神天兵的三换套日给队伍带来的伤害是致命的。其次杀虎将军，虎将军抗封高，物理防御高，法师是输出很稳定的职业，恰好用来对付虎将军。然后杀天行者，天行者的特色大招式是道法大招黄龙中威，集中火力将其杀死。最后就可以杀踏月轻烟兽。

关于恐怖的神天兵

恐怖的神天兵是在原有神天兵基本队伍配置的基础上，由追风烈焰兽替换掉踏月轻烟兽，42-46星有一只追风烈焰兽，47星有两只追风烈焰兽。在正常的杀完神天兵、虎将军、天语者、天灵子、天行者后，需要优先杀追风烈焰兽，最后杀踏月轻烟兽。

奖励

除了正常的经验奖励外，物品奖励有：宝石、战斗技能抵用金、财富祝福丹、荣誉之玉、聪灵果、飞行旗补充包、属性重置丹、宠物作战心得和宝箱钥匙等。

此外，战胜20星以上神天兵，有一定几率获得1枚天兵勋章；战胜30星以上神天兵，则100%获得1枚天兵勋章。集齐一定数量天兵勋章，可以在黎明镇称谓授予官员处换取特殊称谓。

“神天兵”有星级属性，星级越高，难度越高。想要战胜神天兵，知己知彼是基础，根据自己的等级选择神天兵才能保证获胜。更多精彩内容欢迎来《梦想世界》亲身探索！P



打破神天兵和天语者组合

盛大游戏《时空裂痕》评测

与国产网游和韩国网游相比，美式MMORPG向来有着内容丰富，系统深度十足的优势。但在《指环王Online》折戟沉沙后，我们已经很久没能玩到一款纯正的美式奇幻MMORPG了，对国内爱好这类游戏的玩家来说是个不小的遗憾。好在《时空裂痕》总算在“末日”前对开始了首测，算是为玩家献上了一份年末大礼。

这次《时空裂痕》的内测十分平易近人，一扫之前欧美MMOPRG曲高和寡的印象，首先在客户端优化上就动了不少心思。众所周知，目前有点名头的国外大作，总动辄十几GB，让不少玩家望而却步。《时空裂痕》采用了“轻客户端”方案，玩家只需下载一个1.26GB的客户端，即可直接进行游戏。客户端会在玩家的游戏过程中自行启动后台下载，陆续将所有游戏数据下到本地。经过测试，后台下载是不会影响到玩家正常游戏的。当然，官方网站亦提供了完整版的客户端——将近10G的体积，足以让你对游戏的内容充满期待。

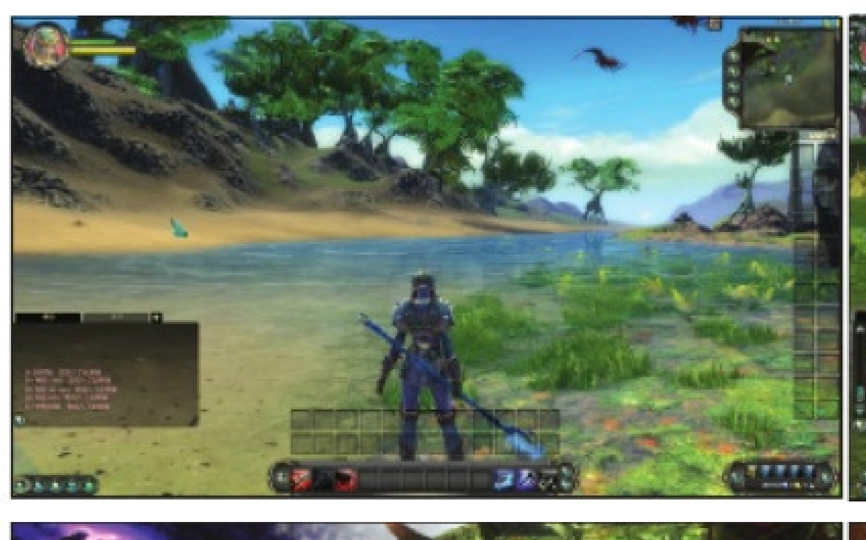
从首测来看，《时空裂痕》的本地化工作进展得应该相当顺利，高质量中文配音的加入让游戏有了相当高的代入感。玩家对游戏的热情能直观地反映出游戏质量，在《时空裂痕》首测前几天，一到晚上，服务器就被挤得水泄不通。不少玩家宁愿排两个小时队来体验游戏，不得不说，这是玩家对《时空裂痕》的最大肯定。玩家的热情之所以如此高涨，是因为除了原汁原味的美式MMORPG的体验，《时空裂痕》还具备以往网游不具备的优势——动态世界。

所谓的动态世界，指的正是游戏标题中的“裂痕”。《时空裂痕》的背景设定在特拉娜神域，这里曾经发生过一场强烈的爆炸，导致保护特拉娜魔法结界产生“裂痕”。六大卫冕通过裂痕涌入特拉娜，随时都有可能出现在任何地点。在游戏里，具体表现为天色有异，紧接着天空和地面都被撕裂，这就是裂痕出现的征兆。与其它MMORPG永远固定的敌人路线不同，裂痕属于随机突发事件。一旦出现，就会源源不断涌现怪物，成为一个小型据点。如果裂痕发生在玩家营地附近，更会将附近的NPC屠杀殆尽，玩家将面临没有任务可接，没有商人可交易的地步。《时空裂痕》用这种方式，让玩家自发地组织起来，对抗整个游戏共同的敌人——来自异空间生物。如果玩家坐视不管，裂痕会逐步发展，直到威胁整个特拉娜。这种激动人心的动态世界，是传统MMORPG那单调的“任务-战斗-副本”所无法比拟的。

当然，裂痕带来的并非只有残酷的战斗，还有丰厚的奖励。在《时空裂痕》里对抗异空间的怪物时，玩家并不会面临孤立无援的困境。所有踏入裂痕范围的玩家，都会自动组成一个队伍，共同进退。在这个过程中，系统还会根据玩家的贡献，给与不同等级的回报，构成了一个完善的“付出-回报”循环。玩家在这个过程里，显然会得到一种不同于“活动-活动-活动”“PK-PK-PK”的丰富体验。

除了标志性的动态世界外，《时空裂痕》的灵魂树系统也能带来很大的黏着度。灵魂树可以近似看做职业和天赋系统，只不过变化要丰富得多，四大基本职业各有8条独特的灵魂树，每条灵魂树能提供51个天赋，每位玩家可以同时选择3条来搭配组合，这就导致玩家可以有近乎无限的发展方向，法师可以当奶妈，牧师也有可能担任坦克。虽然《时空裂痕》没有避免“铁三角”模式，但自由度极高的职业定制，已经可以让玩家摆脱“缺奶少T”的困扰。

以上是我们在《时空裂痕》着重体验的两大系统，当然游戏的内容远不限于此，欧美MMORPG的经典项目——地下城、团队副本、冒险、商业技能，在《时空裂痕》里都一应俱全。限于篇幅，这里不再赘述，待到游戏公测，让我们一起体验。P








人人游戏

联姻《血滴子》人人游戏打造电影级手游



2012年12月17日，人人游戏携手血滴子制片方召开热血青春型酷古装武侠3D大片《血滴子》全球首映发布会，并于现场宣布，电影同名热血手游《血滴子》已强势登陆安卓移动应用平台，并与电影一道在2012年12月20日上线。



人人游戏副总裁马征在发布会上表示："人人游戏携手电影《血滴子》全球首映发布会的召开，预示着这一次跨界合作马上就要接受用户的考验了，我们有信心，让更多的观众走进电影院观看《血滴子》。我们也有信心让更多的玩家下载《血滴子》，畅快地游戏！这是人人游戏首次尝试与电影大作进行大型合作，我们相信这种模式是游戏业的发展潮流，也将成为影视界的发展潮流。"马征强调说："真诚地希望这一次影视大片与精品手游的跨界合作，为到场嘉宾和广大的用户带来不一样的娱乐互动体验！"

作为人人游戏首度联姻影视之作，热血手游《血滴子》集中体现出人人游戏在产品、营销和业务模式三大维度上的创新。

首先，在产品创新方面，手游《血滴子》由人人游戏旗下金牌团队《乱世天下》原班人马倾力打造。从打斗动作、游戏画面、特效处理、形象植入、音乐制作等全方面把控游戏品质。电影风浓郁的场景、气势磅礴的背景音乐，热血逼真的千人激战，更有神秘冷兵器——血滴子及嗜血铠甲、黑色戎装等电影经典套装的植入，堪称国内第一款"电影级手游"大作。

其次，在营销创新方面，《血滴子》电影与手游同步举办首映礼、同步公映，并在玩家中组织起"天狼——黄晓明""冷——阮经天""穆森——李宇春""海都——余文乐""十三——井柏然""陈泰——蒲巴甲"和"布喀——周一围"七大粉丝团，将明星效应充分放大。再加上与制片方共同选择在2012年12月21日这一传说中的"世界末日"，将"血滴子"这一中国历史上最经典、诡秘、残暴的"大杀器"推向市场，无疑会在竞争激烈的"贺岁档"、在影院宽银幕和智能手机屏幕上同步掀起一场热血风暴。

最后，在业务模式创新方面，人人游戏与电影制片方共同将"好莱坞模式"发挥得淋漓尽致。OSMU（一源多用，One Source Multi Use）是好莱坞模式的精髓所在，其中，"一源"是指一个文化创意题材，"多用"是指将一个创意源头运用于电影、游戏、动漫、形象产品、音乐等多个方面。人人游戏不仅同步推出电影同名手游大作，而且同步推出了特权明星周边产品，如明星签名海报、限量版手机壳等，进一步延伸了《血滴子》的价值链条。

此次双方跨界合作，顺应了移动互联网兴起的时代浪潮，为影迷和玩家带来了全新互动娱乐体验，开创了影视联姻游戏的新兴业务模式。正如"血滴子"本是"冷兵器时期战斗工具之极致"一样，人人游戏将《血滴子》手游打造成了"移动互联时代互动娱乐产品之极致"。这次跨界合作不仅对于《血滴子》电影的票房将产生积极影响，更将推动中国手游行业向着更高的层级迈进。

影视娱乐和网络游戏，是目前中国最具市场号召力的两大文化产业。两者面对的目标受众有着高度的一致性，且同属高创新性、高口碑效应行业，因此有巨大的合作潜力。展望未来，人人游戏将进一步加强与影视公司的合作，通过在品牌、资源、受众、市场推广等方面的整合与创新，实现共赢。

有业内分析人士指出，游戏行业与影视结合之所以能够成为大势所趋，是因为三大关键原因。第一，影视行业与游戏行业的用户群高度重叠，均为年轻时尚用户，乐于接受新鲜事物，追逐潮流。第二，影视节目和游戏都需要规模化的推广，两者结合以协同效应推广，将会事半功倍。第三，一般而言影视的档期较短，而游戏产品的生命周期更长，影视与游戏相结合，有助于为用户提供长期持久的娱乐热点，这也有助于影视公司开发和销售周边产品、衍生产品，延长整个产业链。所以，影视与游戏相互结合可以实现双赢，代表着未来的趋势。





人人游戏向《血滴子》主创赠送"节节高"祝票房大卖

汇众教育 揭秘游戏行业高薪内幕



最近文博会数据显示，北京文化创意产业已经成为北京GDP发展的第二大产业。作为创意产业最具发展潜力的行业——游戏行业，它的发展俨然超过所有人的预想。国家政策大力扶持，游戏市场发展势头迅猛，网游收入规模已超越传统三大娱乐产业：电影票房、电视娱乐节目和音像制品。

伴随游戏产业的蓬勃发展，人才短缺问题急剧凸显，游戏人才已经成为就业市场的“香饽饽”。游戏美术设计、游戏程序开发与游戏策划人员月薪一般都在七八千元左右；游戏策划人员月薪也能达到上万元；在沿海地区，资深的图形技术工程师若设计的速度和质量俱佳，月薪能达到2万~3万元，一般的月薪也维持在4000~5000元左右。

随着国内网游制作水准不断提升，《完美世界》、《梦幻西游》等众多高水平网游逐渐夺回被国外网游占据的市场份额。国产网游的逐步成熟，中国网游市场的前景一片大好，让很多喜欢游戏的人都想进入游戏行业，然而在大家的眼中，游戏制作是个神秘而高端的行业，特别是一个与中低学历者无缘的行业。日前，据汇众教育北京北三环（游戏）校区最新统计数据显示，初高中及以上学历的学员经过10至12个月的系统学习，完全可以胜任游戏公司的用人要求，而且学员就业率高达98%，起薪在4000-8000左右。如此惊人的就业率及就业工资反映了一个不争的事实：游戏企业看重的是实力而不是学历。所以学历不是关键，关键是选择正规院校掌握实用技能。

游戏行业高薪内幕：选择对的行业，最优秀的学校和老师，掌握最实用的游戏开发技能，高薪so easy!

汇众教育北京北三环（游戏）校区——作为专业数字娱乐人才培训基地，建校8年来，为游戏行业培养了上千名游戏开发精英，得到了国家的鼎力支持、家长的高度认可及学员的极力追捧。学院实行“零起点学习，零距离实训”，使无美术基础、无计算机基础的学员，经过“技能+实战”的系统培训后，第一时间将所学技能应用于工作实践中。

为保证教学质量，学院授课教师全部具有6年以上的游戏开发经验，分别来自金山、EA、完美时空等国内外大型游戏公司。这批专家型师资队伍既有游戏开发项目实战工作经验，也具有极强的教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的知识和开发技能，学到大学根本学不到的实际技能，相当于具备1年的游戏制作经验。这样就保证了学生入职到游戏企业，就可以跟项目，是企业最需要的人才。

建校8年，学生遍布全国2/3的游戏名企，其中部分优秀学员已担任公司核心职位。虽然功成名就，技能在身，有很多已经走上公司管理岗位，但是他们依然不忘母校的教诲之恩，学院的栽培之情，时常抽空返校，将最新的招聘信息带到校区，例如：韩冰、李世卫、刘冉、张一楠、张悦……他们不仅自己在规划的康庄大道上大踏步前进，且将学弟、学妹们也成功推到游戏制作的巅峰。

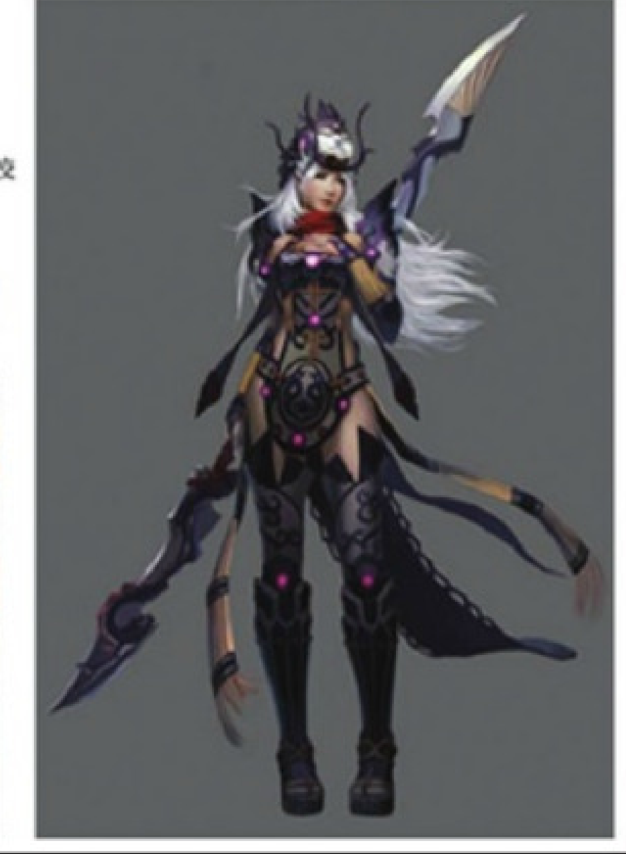
日前，为了响应国家号召，帮助解决2013年就业问题，汇众教育北京北三环（游戏）校区现签约招收50名游戏爱好者，合格毕业全部输送游戏企业一线职位，虚位以待，你还等什么？选择北三环，选择金领职业！

招生对象：17-35周岁，初高中或同等以上学历，热爱动漫游戏爱好者；

汇众教育北京北三环（游戏）校区
网址：http://ot.gamfe.com





头牌新闻

第十届网博会召开

■本刊记者 Joker

2012年12月14日，第十届中国国际网络文化博览会（简称网博会）在北京市全国农业展览馆新馆召开，来自各大政府主管部门、网络文化企业、媒体代表等目睹了此次盛会的召开。文化部领导在开幕式上表示：网络文化作为中国文化产业发展重要的组成部分一直以来备受中央领导、各部委、市政府领导的密切关注，第十届网博会的召开，不仅彰显了我国网络文化产业的大繁荣、大发展、大昌盛，更标志着网络文化已经迈向中国特色的文化产业道路。

第十届中国国际网络文化博览会由文化部、科技部、工信部、新闻出版总署、国家广电总局、国务院新闻办、共青团中央、北京市人民政府等多家政府单位联合主办，历届都受到了网络文化企业、媒体、专业人士的大力支持和关注，并且带动了第三方产业的快速发展。P



北京市相关领导出席第十届网博会开幕式

晶合热点

DNF第二届F1天王赛圆满结束



奥运冠军邹市明为本次赛事代言

2012第二届DNF F1天王赛所有比赛已于2012年12月19日圆满结束。比赛邀请到了奥运冠军邹市明和网络红人dodolook作为嘉宾来到现场与观众进行互动。经过两天的角逐，Cherry团队凭借出色表现以3：0的比分轻松拿下恶魔军团，夺得团队赛冠军。韩国选手金昌源(柔道家)逆转成功以4:3的成绩击败陈鲁滨，夺得个人赛冠军。

世纪天成宣布代理《街头篮球2》定名《自由篮球》

2012年12月14日，世纪天成在北京第十届网博会现场召开了新游发布会，正式对外宣布获得《街头篮球》正统续作《FreeStyle2》的代理权，并命名为《自由篮球》，同时官方网站（http://fs2.tiancity.com）已同步上线，为玩家提供与《自由篮球》相关的最新资讯、市场活动及产品动态。


世纪天成董事长曹年宝为《自由篮球》作致词

《黄易群侠传2》召开不删档测试发布会 黄易亲临畅谈武侠

2012年12月11日下午，昆仑万维在北京老舍茶馆召开


黄易亲临畅谈武侠

头牌新闻

巨人网络携《仙侠世界》强势出击网博会

■本刊记者 Joker

2012年12月14日，巨人网络携旗下网游《仙侠世界》亮相网博会进行宣传，而本刊记者也在展会期间对《仙侠世界》主策、项目经理张立进行了专访，就《仙侠世界》在技术上有什么突破、有哪些方面突出的竞争力、近期是否有增加新内容的计划、预计新内容在何时向玩家开放、2013年的产品计划如何运营等问题进行了沟通。

张立表示，《仙侠世界》根植于中国传统神话，团队原创的主线故事和精美的画面能令玩家有更好的游戏代入感，同时，作为巨人网络在2013年主推的传略产品，《仙侠世界》的服务器质量将会带来强大的市场竞争力，单一场景内甚至可容纳千人以上。制作团队还会陆续推出资料片完善产品，给玩家带来更好的游戏体验。P



《仙侠世界》主策、项目经理张立

发布会，宣布旗下3D客户端网游《黄易群侠传2》（以下简称《黄易2》）于12月14日开启不删档测试，武侠小说大师黄易亲临现场，畅谈武侠文化的前世今生。会上，中华网龙总经理吕学森还详细介绍了《黄易2》的设计理念与特色玩法，希望这款产品能够打破大陆“二代续作必死”的宿命。会议最后，昆仑万维CEO周亚辉、中华网龙总经理吕学森以及黄易先生一同完成了不删档测试启动仪式。

人人游戏联手《血滴子》亮相全球首映发布会



2012年12月17日，人人游戏携手3D电影《血滴子》在上海召开全球首映发布会，并于现场宣布电影同名手游《血滴子》登陆APP Store和安卓市场两大移动应用平台。发布会上，明星与手游的互动以及首部《血滴子》手游宣传片的亮相将发布会推向高潮。影视与手游的跨界合作为到场嘉宾带来不一样的娱乐互动体验。

完美世界联席CEO萧泓:为中国创意产业做出贡献

2012年12月19日,历时6个月的完美未来之星创意大赛也正式落下帷幕。完美世界联席CEO萧泓在颁奖现场与大师级评审团代表、高校顶级导师、知名媒体一起见证了完美未来之星的诞生，分享了让人感动的中国创意精品。



萧泓先生为大家解读完美未来之星创意大赛的意义

2012暴雪校园行巅峰决战: 山东建筑大学夺“星际2”高校冠军

2012年12月19日，由暴雪娱乐和网易主办，上海游戏风云文化传媒有限公司承办的2012《星际争霸Ⅱ》高校锦标赛在上海工程技术学院松江校区体育馆完美收官。最终，山东建筑大学问鼎冠军，上海本土战队东华大学获得亚军。山东建筑大学将代表中国大陆高校战队出战“海峡杯”，与台湾地区的高校“星际2”冠军一决高下。



电竞名嘴Alone和BBc现场收徒

晶合快评

在对的时间，遇上对的游戏……然后就亚克西了！

■晶合实验室 海参崴渔夫

关于玩游戏这种事情，最近我对此有了非常深刻的认识，那就是我发现我已经有好几年没有吃一顿大餐了——或者我以前就没吃过。实际上，只有当你吃过一顿大餐的时候，你才会明白你以前吃的都是些什么！

我的同事Joker认为我疯了，但我不这么认为，我对他在夜深人静之时选择刷两把“山口山”或者在“撸啊撸”（LOL）上大呼“坑啊”的行为表示非常鄙夷，我的每一根毛孔里都流淌着赤裸裸的优越感，这种优越感支撑着我连续两周熬夜到凌晨两点，并最终完成了一个了不得的成就——通关《巫师》（Witcher）。

你没有看错，不是2011年出的《巫师2》或是2012年出的《巫师2加强版》，而是2008年发行的《巫师加强版》。我搜肠刮肚地想找到任何形容词来赞美它，但最后发现完全没有必要，你捧它或是贬损它，它都在那里，何况五六年前《巫师》（非加强版）刚出来的时候我就曾把它请到我的硬盘里，但打到第二章就没继续玩下去——我认为究其原因在于那时候我太年轻了，容易被很多表象迷花了眼，结果不识璞玉。

那时候《巫师》的配置要求挺高，我新买的——不对，是“讨”，跟老爹讨的——1950GT显卡都不能开全效，这让我心中很不爽：画面有Stalker好吗？居然敢让我Loading两分钟！世界比“老滚4”还大吗？居然敢占我两个G的硬盘放存档——这第一印象就不好。



距离极真黑带永远差六段的海参崴渔夫

那时候《巫师》的动作系统比较超前，而我还是一个四体不勤五谷不分的家伙，武学造诣极其肤浅，社会阅历不值一提，怎么可能受得了《巫师》那比我反应还慢的战斗节奏呢？怎么可能欣赏得了在不同阵营之间走钢丝，一会儿用善良拷问原则，一会儿用自私逼迫善良的纠结呢？对大部分家庭幸福的人而言，在进入社会之前他怎么可能理解灰色的世界观呢？

此外，要说起《巫师》这款游戏，其收集部分是相当吸引我的，事实上我最后也成功收集到了23张塔罗牌——由于有两张塔罗牌总是不能兼得，我就重读了五六次档，看能不能在夏妮和特莉丝之间拉平衡，正所谓遏制贪欲这种事情要年年讲，月月讲，日日讲，虽然最终“我没有落得任何下场”，但鱼和熊掌不可兼得的事实还是深刻教育了我的心灵，我自此又可以在执迷于“撸啊撸”的Joker面前招摇：少年，你知道什么叫作爱吗？

为什么2007年的时候《巫师》没能留住我呢？那时候它也有插画精美的塔罗牌啊！经过深刻回忆与反思，我认为原因在于那时候社会上的犬儒气氛还不像现在这样浓，而年轻的、易被感官刺激所引领的热血实在是禁不起挫败的，在换到郁金香之后，杰洛特在村庄转悠良久都没能找到那位友善但泯然众人的农妇，于是愤然AFK。当然，再深刻反思一把并且同时把逻辑代入进去，Projekt制作组奇特的经济观要负主要责任，他们给大量NPC设计了不同的灵魂，但却不肯给他们贴上不同的脸模。

其实归根到底我想说的是，《巫师》是一款文学素质非常高的游戏，塔罗牌的意义也完全不在于其油画质感的表面。23张塔罗牌中至少有15张的背后是一个深刻、独立又不失美丽的故事，杰洛特一次又一次地站在金黄色树林的分岔路前，但总能在寻找自我的过程中选择一条最符合本心的道路，并最终获得了宝贵的塔罗牌……（海淀南方1100公里外的一面外形古朴的镜子前突然响起一声怒叱：你还敢再提塔罗牌？小心我把你沉迷封建迷信的事情汇报给组织！）

咳，咳咳，忘了那些塔罗牌吧，它们跟《巫师》的枝干剧情比起来几乎不值一提，后者的故事可能与四到五本优秀中篇小说的容量相当，而且角色塑造不亚于萨尔瓦多的《黑暗精灵》三部曲。《巫师》刷新了我对“自由度”的新认识——只有在一群有灵魂的角色当中，在一个人情关系网中，选择与自由度才有意义啊！

人啊，在对的时间遇上对的游戏——或者其他什么文艺，那真是一件无比亚克西的事情。当我刚刚递交入党申请书的时候我偶然看到了《最后的武士》这部电影，当我对电子游戏是否能作为艺术品生存下来严重怀疑的时候我又碰上了《巫师》，这些可爱的文艺作品坚定了我扬善避恶的三观，并引领我在命运的分岔路上一次又一次地追寻自己的初心。

最后还有个遗憾得说一句，今天我的武学造诣已经更上一层楼，穿上护具拎起竹剑能同时打赢两个国中二年级学生了，但是何平他却不拍电影了，摔！P

漫画作者：suns



画龙画虎难画骨，建模建型难建心
——游戏人设的争与不争

■策划 本刊编辑部

导言

游戏最大的魅力就在于为我们构筑一个奇瑰的幻想世界，这种魅力不仅体现在高山流水的景物之间，更体现在与虚拟角色的互动交流之中。优秀的虚拟角色就像真的活在屏幕的那一头，让人即使退出游戏也不免对他们流连忘返，以至于从设定画册到模型手办无论收集多少都还意犹未尽；而糟糕的虚拟角色却足以让人游戏兴致大减，轻则放弃任务与队友，重则直接怒删游戏都是家常便饭。虽然人们常说对虚拟角色的好恶全凭个人口味，但是玩家的口味并非一日养成。一个成熟的产业不仅善于迎合玩家的口味，更能培养和引导玩家的口味。无论是宣扬2D人物的日本游戏，还是标榜3D角色的韩国游戏，都做到了迎合之上的引领。我们随便打开一款如今的主流游戏，都能看到日韩游戏设计理念在其中施加的影响。

回看国产原创游戏，却是一路走来坎坷颠簸，单机时代许多先驱未能抵挡网游的冲击就倒在了梦想之路上，网游时代的厂商则是一味追逐新引擎新技术，把人物塑造、剧本编排等等内容都抛诸脑后，似乎网游里的NPC与路边的花花草草无异，只是点缀之物，根本无需去特别设定。国内不少游戏都以五花八门的明星代言取代了游戏内虚拟人物的塑造，其中不少明星代言身价不菲，但效果如何呢？游戏产品与影视作品最大的不同之处就在于，游戏中玩家根本找不到代言人所扮演的角色，大部分游戏代言人除了一张张的宣传海报之外对于游戏本身再无特殊意义，如此的代言实在与保健品无异。

所幸的是，这几年来渐渐复兴的单机游戏让我们重新体会到了虚拟角色的魅力。对于以RPG为主的国产原创游戏而言，虚拟角色塑造的成败直接影响游戏的成败，所以RPG游戏制作人都格外注重角色的设计。在2013年，包括“仙剑”“古剑”“轩辕剑”在内的多部经典作品都将再度出鞘，推出系列的新作，其他国产原创游戏也紧随其后，以各自不同的方式寻求发展之道。单机游戏用自己的一路走来证明自己不但能够在网游浪潮中占有一席之地，而且还可以利用网游的产业资源帮助自己发展。那么，虚拟角色的魅力到底是通过何种形式体现出来的呢？这就不得不引出人物设计这一概念，今天就让我们从人物设计的角度来一窥游戏世界的虚拟角色都是如何从无到有呈现到我们面前的吧。

每个玩家心中都有自己的三国

三国的魅力就在于有许许多多的人物，有各种各样的历史，可以让我们去诠释。

——“三国无双”系列制作人铃木亮浩

人物设计，也称角色设定、人物设定（下文简称人设），广义上指的是对虚拟人物造型的设定。早在电子游戏产生之前，这一职务便广泛存在于电影和动漫之中。广义上的人设不但负责虚拟角色的容貌、发型以及表情，而且还包括角色的衣着服饰，甚至包括角色随身携带的道具宠物。在2D游戏中，人设需要将人物不同侧面的形象一一勾勒出来；在3D游戏中，人设往往细分为2D原画与3D建模分工合作，其中也有全能型的设计师可以包揽原画与建模的工作。2D游戏与3D游戏的人设更多是技术上手段上的不同，本身并无优劣高下之分。



为了与她（王元姬）严厉的表情对照，所以设计了突出胸部的形象，以此来表现她女性温柔的一面——“三国无双”系列多位女性角色人设景由昌美

Character Designer：在日式游戏（尤其是2D游戏）中对人设的称呼。这一职务主要负责对虚拟角色外形的设定。在一些角色众多的大型游戏中，往往有多位人设负责不同人物；而在一些中小型游戏项目中（如日式美少女游戏）人设往往直接兼任游戏的原画、插画甚至脚本，一人包办多项工作。

Illustration：即插画。插画的历史最悠久，涉及的范围也最广泛，简单来说，为文字内容配置的图片就是广义的插画。游戏中的插画常常是出现在游戏官方的攻略本、资料集、海报以及包装封面等纸质载体中，并非指游戏中的人物形象。游戏插画师与游戏人设有时也并非同一人，风格差异也会比较大。

说了那么多，可能大家还是对人设的概念不甚了了。对于许多游戏而言，众多人物往往并非出自一位人设之手，大家能够看到的往往只是画师们精心制作的游戏形象海报（当然海报作者并不一定就是人设），这无疑给默默在幕后工作的人设们蒙上了层层面纱，神秘感倍增。所以不妨让我们通过现实的例子来体会人设到底对作品起到了多大的影响吧，就从大家最熟悉的三国说起。

说到以“三国”为题材的游戏，实在是俯拾即是，不说那铺天盖地的网游，在单机游戏之中也有无数经典。有人说，三国人物古已有之，正史演义都有外貌描写，这样的游戏还需要人设？当我们仔细回想三国游戏，关羽都是赤脸长须，刘备都是面如冠玉……大多数游戏对这些历史人物的设定都是萧规曹随，结果让历史人物成了毫无存在感的标签。即使是光荣著名的《三国志》系列，在人物塑造方面也没有好办法。毕竟《三国志》系列是策略游戏，武将除了一张精致的头像之外，其他皆需玩家脑补，显然没有多少空间让人设有所发挥。到《真三国无双》系列的出现，众多武将的形象才日益饱满起来，比如赵云就受惠颇多。他在游戏中作为重点塑造的武将形象，在每一代都有不同的形象，光是在开场动画中就频频露脸常有惊艳表现（比如多次单挑吕布）。赵云的人设只是无双系列游戏众多武将的其中一例，其他深入人心的角色还有很多，光荣的“三国脸”甚至成为不少玩家衡量其他三国题材游戏人物是否真实美型的一道标杆，这种成功显然是其他游戏做不到的。

无双这种动作游戏虽然常被玩家斥为快餐，但比起策略类游戏来，动作游戏无疑给了制作方更大的空间去塑造虚拟人物的形象，这其中人设的功劳不容小觑。无双系列的元老级人设当属諏访原宽幸。他与正子公也、长野刚等人都是插画出身，这三位画师为光荣的“三国”“战国”系列历史题材游戏创造了无数经典的人设，其中諏访原宽幸被誉为“武将画最高峰绘师”，在无双系列中，他主要负责了1到4代的众多人设。他拥有深厚的历史功底，所以在设计无双人物时很好地保持了历史韵味，再辅以适当夸张写意，深得



諏访原宽幸笔下的赵云，比现在无双系列中的人物更为写实

老派无双粉丝的喜爱。从5代开始无双系列全面转为光荣本社CG部门集体设计人物，这一方面是为了统筹2D设计与3D建模以节约成本、提高效率，另一方面，长期由同一位画师担当人设往往会使系列作品走向定式。对于逐渐疲软的无双系列游戏而言，的确需要这样的先破后立。新的无双人设虽然引来许多非议之声，但同时也吸引了更多年轻人的目光。在已经有几十位人物的基础上寻求突破的确并非易事，无双在人设上的前路并不平坦，但它对其他三国题材游戏所产生的影响却已经足够深刻。

比如2012年初就有一款国产原创网游《三国演义》号称邀请到了光荣原画师担当游戏的人设，从他们官方放出的赵云图片来看，还真有一股无双的味道，这无疑能为游戏加分不少。然而令人慨叹的是，当游戏测试之后玩家发现，这款游戏非但人物很无双，连游戏的UI界面、音效乃至战斗方式都让人有点熟悉过头，这样一款官方号称“历时3个月时间”开发出来的游戏到底诚意何在呢？小编到最后也没有查询到游戏邀请光荣画师的确切资料。无论如何，至少这款网游的制作方还知道人设的重要性并以此作为宣传手段，比那些一声不响地盗用他人素材的页游厂商强得多。

光荣依托强大的人设优势一直占据着三国题材游戏的制高点。许多同类题材游戏首先在人设上就败下阵来，一味模仿的结果就是让玩家迅速将其遗忘，缺乏人设环节的网游在这方面更加弱势，海报纵然潇洒飘逸，但具体到游戏中NPC却只有问号与感叹号的区别而已了。至今仍能让人记忆犹新的三国游戏，往往在人设上就有先声夺人之处。比如《郑问之三国志》就是一个极端的例子。这款出品于2001年的游戏如今可能已鲜为人知。它当年宣传时最大的特点就是邀请到了台湾地区著名的漫画家郑问负责游戏全部三国人物的形象。由于郑问的作画风格非常个性，再加上这款游戏的系统也是剑走偏锋，结果使这款游戏变得十分非主流。但由于这款游戏实在是个性到了某种极致，所以比起许多消失在历史中的平庸之作，反而常常会被人提及，在某种程度上来说也可算是人设的功劳吧。其实日本早期不少三国题材游戏都会以这种选定原作的方式来制作游戏。比如CAPCOM制作的多个版本的“吞食天地”系列游戏就是以漫画家本宫广志的同名漫画为蓝本制作的，更不用说鼎鼎大名的由横山光辉同名漫画改编的数款三国题材老游戏了。

通过上述的内容可以看到，在三国这类历史人物众多的游戏中，人设不是可有可无的，而是必不可少的。对于游戏制作者来说，描绘那些大家耳熟能详的历史人物并不困难，但如果仅仅做到这一步，这些历史人物难免都打了酱油，若想让玩家对游戏中的人物留下深刻的印象，就必须在大家熟悉的形象之外再加入更多的内容，让角色不只是一张脸谱，而拥有灵魂，这就需要功力深厚的人设倾注心血才有可能做到了。年前红火一时的《三国杀》卡牌游戏便是人设成功的好案例。对于一款卡牌游戏而言，对战游戏系统自然是它的重点，但精美牌组收集无疑是此类游戏长久发展的重要保证，不同牌组上的人物形象自然成为卡牌的核心价值。如上文中提到的诹访原宽幸等画师就都有参与一些日式卡牌类社交游戏的人物绘制工作。然而我国在人设画师的影响力与知名度等方面毕竟无法与日本等2D动漫发达的国家相比，动辄几百上千的珍藏卡包在国内的市场依然太小，《三国杀》在如今遇到发展的瓶颈，人设“身价”不够恐怕也是其中原因之一吧。



郑问设计的三国人物形象非常个性

同人的圈能越画越大，还是越画越小

面包与爱情，我选择了电玩。

——《风色幻想SP》广场台词

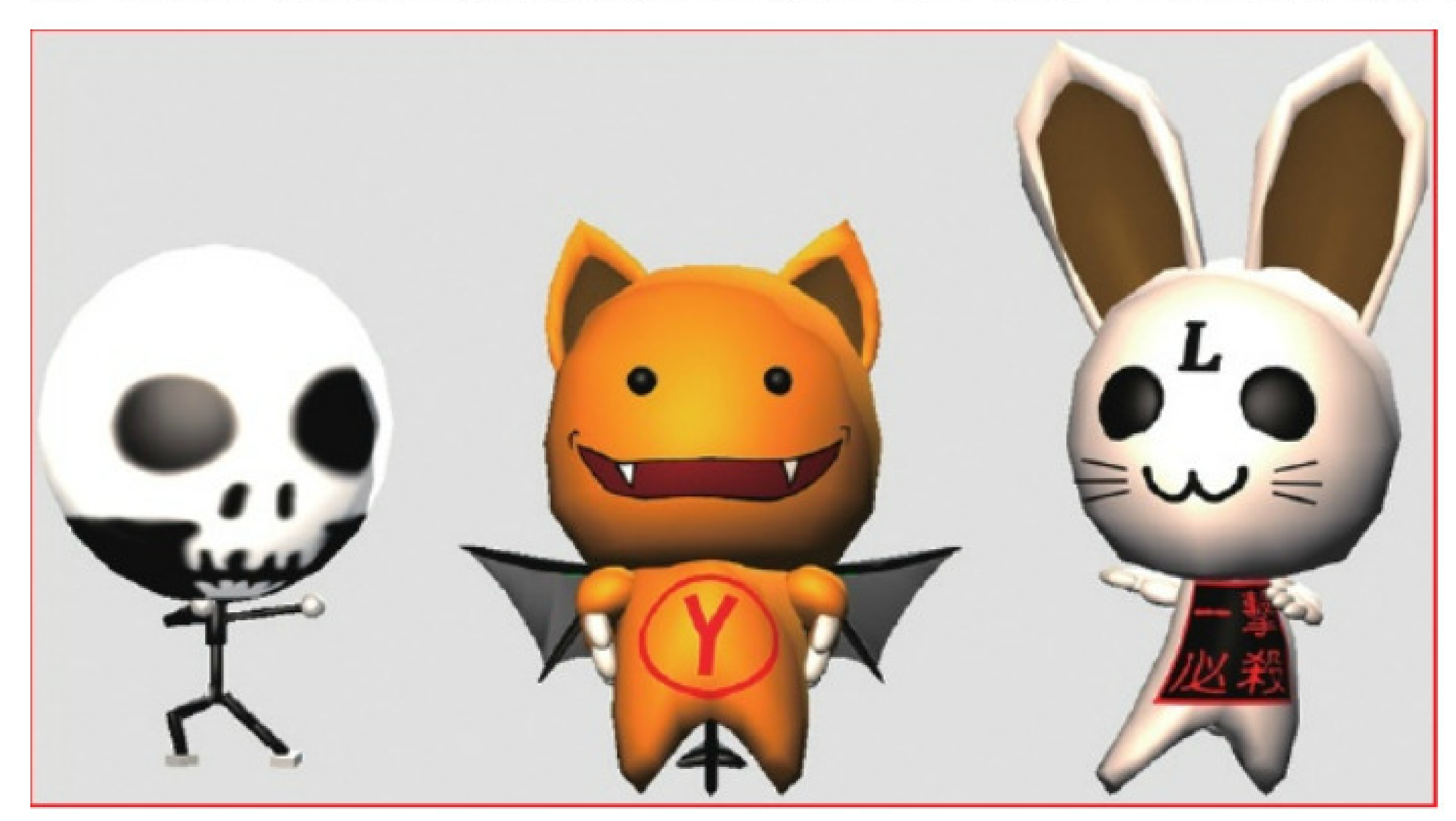
在RPG游戏中，人设的作用就显得更为重要。曾有人说，剧情、人物与音乐是组成一部游戏的三根台柱。剧情只有从头到尾体验之后才有定论，音乐更是需要结合游戏情境才得以触动心弦，只有人设是玩家在没有接触游戏之前就能够窥视一二的，它往往是一款游戏首当其冲接受玩家考验的那部分内容。不过对人设的褒贬常常是仁者见仁，并没有一个通用的指标，一味迎合玩家往往流于平庸，太过个性化又容易“脱离群众”变成小众作品。

引领潮流需要坚实的产业基础作为支撑，国产原创游戏一直以来最为缺乏的就是这样一种支撑。没有这种支撑，游戏就只能随着玩家既有的口味摸索前行，名为保持传统，实为无力创新。三剑齐发诚然让玩家为之兴奋，但令人惋惜的是我们拥有的依然只有三剑。如果游戏在设定上有不能够有所突破，只是循着原来的路子走到底，不免让游戏沦为小众。如果连三剑这样量级的游戏还要回到同人制作那种初级阶段去的话，对国产原创游戏而言可不算是一件好事。

实际上，在十几年前的单机游戏时代，中国也不乏专走日式风格的游戏公司。这种日式风格主要就体现在人设上。比如为日本做代工起家的TGL，曾经在很长一段时间都让玩家以为那是一家纯粹的日本公司。以创作各式美少女见长的弘煜科技（英文简称FY），若不是拥有一个非常中国风的名字，也很可能被人当作是日系公司。说到弘煜的“FY三巨头”恶魔猫、D.P.和必杀兔，想必不少玩家都还留有印象。在弘煜多部作品里，他们（除恶魔猫之外都是人设画师）创作了许多经典的美少女形象。据粉丝回顾，在弘煜最辉煌的时候，人设画师们创造的众多美少女曾吸引许多同人女画手慕名前来投奔，盛况空前，这无疑说明人设是美少女游戏的灵魂。纵观弘煜的作品列表，不论题材如何变换，剧情背景如何不同，作品共同的特点就是拥有千姿百态的美少女。然而自2008年公司转入网游制作之后，弘煜的名字便渐渐从我们的视野中消失不见了。网游实在不是弘煜的强项，而他们在人设方面的优势又很难在网游里得到体现，《风色幻想Online》的游戏模式很难让人再找到单机游戏中的感觉。据说在2012年受到Kickstarter的鼓舞，也有弘煜的粉丝想通过募资的方式延续单机版本的《风色幻想》系列，希望这个消息是真实的吧。

以人设为公司灵魂的弘煜至少坚持到了现在，已经算是幸运的了。在同样的大环境下，香港地区的火狗工房就没有那么幸运了。这家彻头彻尾由同人团体转正的公司在坚持了多年负债经营之后终于无力继续支撑下去，只得放弃自己的梦想（破产之后被收购）。回顾火狗工房的作品，最为鲜明的特点依然是成群结队的美少女，游戏中以花为女性角色命名的方式让许多玩家印象深刻。如果说火狗工房的成功是源于同人，那么它最终难以为继可能也是因为同人吧。它那太过日式风格的人设在日本盗版游戏满天飞的国内完全没有优势，价格战更是无从打起，与0元党盗版怎么打价格战呢？结果，无论是模拟经营类的《爱神餐馆》系列还是恋爱养成类的《绯雪千夜》都是叫好不叫座，纵使深受粉丝喜爱，也难逃亏本魔咒。


《风色幻想SP》中的女主角依莉丝



传说中的“FY三巨头”


火狗工房《绯雪千夜》中的“女儿”

也许有许多人十分推崇日本的同人游戏制作。在同人圈子里，由于受众狭小，玩家们会自发地支持原创抵制盗版，而且也愿意为他们所爱的作品支付更多的费用。这样既解决了盗版问题，也能够在一定程度上解决制作组的资金问题，的确是小众范围内的一种可行的模式，如今在欧美兴起的幕资制作游戏在某种程度上与日本的同人制作有异曲同工之妙。另外，同人作品一旦取得成功，也能产生巨大的影响力，对于制作人而言那是名利双收。在日本，不少后来名声鹊起的著名画师与人设家都起步于同人领域。

然而需要指出的是，日本的同人模式要取得成功是有一些先决条件的。首先是日本发达的ACG产业为同人培育了广大的受众市场，也就是说即使同时有大量同人作品涌入市场，庞大的市场依然可以将其消化。光是这个条件就是中国市场所不具备的，总不能指望《梦幻西游》《大唐无双》等等网络游戏来培养“仙剑”“古剑”的粉丝群体吧，中国日益发达成熟的网络游戏没有来挤占单机游戏的市场份额就已经不错了，双方市场的重合面很小。

其次，日本成熟的产业链条为同人作品从生产到制作发行打造了一条成本非常低的“绿色通道”，优秀的同人作品可以快捷迅速地被转化为商业作品。比如PSP这样的游戏主机都有许多现成的游戏引擎可供选择，固定的硬件系统和很低的配置让制作者在上面开发游戏得心应手。这种低成本同样是国内市场无法企及的。在国内没有目标用户集中的游戏平台可供利用，这使得一款小众游戏出版发行和宣传的成本都大大增加。再加上国内盗版横行，当玩家可以免费玩到质量更高的国外商业作品时，还会有多少人来过问中国跟风的同人作品呢？上文中的火狗工房就是一个鲜活的案例。可见，通过同人的途径来培养人设在中国并不是一条行之有效的路子，在人设上若是没有形成自己的风格，一味只是迎合当下的潮流，终究是要被淘汰的。“仙剑”“轩辕剑”等国内硕果仅存的单机品牌之所以能够一直存活下来，便得益于独特的人物风格，这种风格早已经拓展到单机领域之外，甚至影响了许多国产网游的人设走向。

3D不是救命稻草，但也并非洪水猛兽

说真的，大多数3D游戏都给我那种“3D功能展示程序”的感觉，真正给我带来游戏乐趣的极少，也因此歪曲了许多玩家对3D游戏的印象。

——轩辕剑肆《DOMO杂绘本》

实际上现在国内的一线单机游戏已经普遍转入3D引擎制作。它们绝不是区区的同人作品，美型的原画也不是人设的全部，除了在2D纸面上勾勒出人物的一笑一颦之外，还需要在3D的空间中将人物“雕刻”成三维的模型才算完成整个人设的过程。游戏人设从2D转入3D不仅是表现方式的转换，而且是思维方式的转换。两种不同的艺术形式固然有许多共通之处，但也必然有相异之处。

在3D人设的道路上，韩国的经验也许对我们有所借鉴。事实上，韩国游戏也经历过上文所述的同人过渡时期，早期的韩国游戏有一大批走的都是日本那种漫画改编的道路。比如《天堂》《仙境传说》《热血江湖》等大家所熟知的韩国网游都是由漫画改编的。改编作品的最大好处是可以依照原作来设定角色，3D建模人员实际上就是依样画葫芦，就这样曲线解决了原创人设弱势的问题。通过这样的方式，韩国网游很快从日本强势的2D人设依赖症中走了出来，并打造出拥有强大3D人设技术的产业优势，让韩国游戏在世界上占有了一席之地。在此我们不妨也通过一个例子来看看韩国人设走过的路。



《西风狂诗曲2——暴风雨》的主角天使装

Model Sheet：在欧美游戏中，人设常常也可翻译为角色建模。相比于日本的角色设计，欧美游戏的这一职务特别强调了“模型”的概念。事实上早在3D数码技术兴起之前，许多好莱坞特效团队也精于制作实物模型来辅助电影拍摄，3D技术的兴起只是让模型大师们换了一个平台工作而已。

Character ModeLing：这一职务指的是狭义的角色建模。意即将2D纸面的角色设定稿转换成3D模型以供其他游戏部门随时调用。3D角色建模的工作就像是为游戏创造一个虚拟的“演员”，整装待命。比如《最终幻想9》的首席角色建模师就是Brandon Idol，这位3D建模师后来转入暴雪成为了《魔兽世界》的角色主美术（Lead Character Artist）。

说起SOFTMAX这家韩国开发商也许没有多少玩家有印象，但说到当年由上海依星代理的《西风狂诗曲》，应该会有玩家还留有印象吧。《西风狂诗曲》实际上是《创世纪战》系列的外传，游戏谱系比较复杂在此就不赘述了，只是闭眼回忆起来游戏那满满的日式风格是毋庸置疑的。那时许多韩国游戏的人设与我们的情况并无二致，都被深深地打上日本的烙印。在《西风狂诗曲2——暴风雨》中，韩国方面索性聘请日本画师去担当人设。这位日本画师就是后来鼎鼎大名的同人画师TONY。现在我们还能从当年游戏人物的立绘中隐约窥见其中的风韵吧。然而不知是什么原因，TONY并没有将这个游戏系列的人设负责到底，为了填补TONY离开的空缺，一位名为金亨泰的年轻韩国画师接手了这系列游戏后续游戏的人设工作，结果这部游戏后续的《创世纪战3》二部曲让金亨泰一举成名。在《创世纪战3》中，我们可以看到一种糅合了日式风格的独特人设，虽然以现在的资料没有办法考证金亨泰当年是否偷师TONY，但金亨泰曾经在采访中表示过自己的风格形成深受日本影响。

很快金亨泰便转攻3D人设，创造了经典作品《真名法典》系列，直到2008年转入NCsoft，并着手负责现在腾讯正大力宣传的《剑灵》开发工作。对于这样一位人设画师，腾讯自然不吝篇幅地进行宣传，将“引领韩游新风尚”之类的头衔赐予这位人设画师以及他身后的3D建模团队。现在再



在《剑灵》的人设中我们已经找不到日式风格的影子了

拿金亨泰的游戏人设与TONY的游戏人设（如2012年的《光明之刃》）相比，我们看到的已经是两种截然不同的风格，绝没有丝毫的既视感。

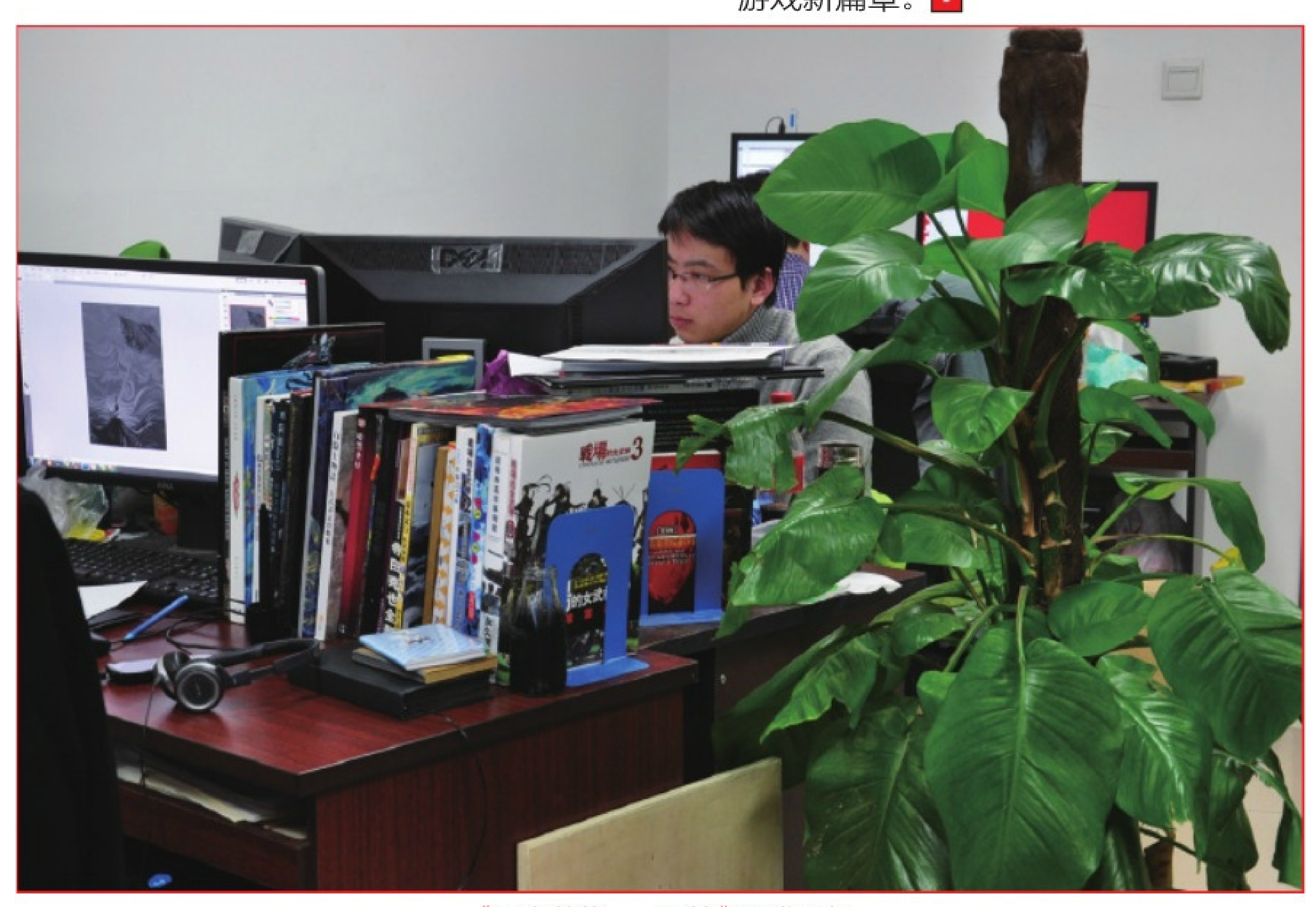
从以上的案例中可以看到，一开始的借鉴模仿是每一个落后产业都会经历的过程，决定成败的关键是接下来的路怎么走。经过10年发展，本来与我们差不多同一起跑线的韩国在3D人设上已经领先国内许多，难道我们该把原因归结为“中国人审美水平太低”吗？这显然是不客观的，事实上问题也不在于人设到底是该选择3D还是2D，而是如何去走出适合自己的道路，那条路是否平坦没人知道，但肯定是一条没人走过的路。在这一点上，同样于2013年推出第三部作品的《雨血前传——蜃楼》倒不失为一款2D游戏的积极尝试。

据小编在探班采访时了解，此次“蜃楼”虽然更换了游戏引擎，改变了游戏类型，从慢节奏的回合制RPG变成横版动作ACT游戏，但游戏依然延续了前两作的2D平面风格，在人设上更多使用粗犷有力的线描等笔法，让人物的每招每式都力透纸背，风格十分独到。据游戏制作人梁其伟介绍，作为一款动作游戏，游戏中人物的性格常常会以人物招式动作的不同去体现，少年英气者招式大开大合，工于心计者擅用道具暗器，用人物招式动作去表现人物的性格设定显然是动作游戏的一种很好的表现方法。

本作游戏制作人本身就是建筑设计方面的科班出身，所以游戏风格表现最为抢眼的就是背景中的那些结构严谨的亭台楼阁。随着《雨血》系列由个人制作的独立游戏进化成为拥有十几人开发团队的商业游戏，工作室可以分配专人对角色精耕细作，深度刻画，相信在新作中，游戏角色的个性会有更好的表现。在谈到游戏为何坚守2D模式的时候，梁其伟这样回答：“在游戏画面上，我们没法跟大公司拼技术，更没法拼资金，所以美术部分我们只能拼风格，用风格来弥补我们在资金技术上的不足。很多大作的画面会往‘逼真’这个方向靠，而我们的画面比较冷暗，并使用水墨、线描这些传统艺术风格。我一直相信，选择最贴合游戏表现所需要的画面风格，才会最受玩家的欢迎。”显然他对游戏的设定有一套自己的理解，而由这种理解而产生的游戏，无疑是刚劲有力的，而不是随波逐流的。

人设只不过是一盘游戏大棋中的其中一招，虽然并不一定能够改变大局，但也不排除一招走错满盘皆输的情况发生。由于中国特殊的国情，国产原创游戏在国内面临许多困难，无论是2D还是3D，前路都不平坦。虽然蓬勃发展的网游在美工人才与素材方面为单机游戏提供了越来越多的可用资源，但网游与单机毕竟有诸多不同，要从一个执行者变成一个创造者并非一朝一夕之事，更何况在利润相对丰厚的网游面前如何抵挡物质的诱惑坚守自己的理想，也是每一位有志于走上这条道路的年轻人必须权衡清楚的。

2013年的三剑齐发无疑让玩家们重拾信心。但在期待三剑大作发布的同时，我们也希望有更多如《雨血》般不拘一格的作品出现在我们的屏幕之前。真正的游戏大厂不只是经典游戏的孵化场，更是优秀制作人的孵化场，日本或者欧美的许多老牌厂商常常龙生九子，各有千秋，甚至有师出同门的制作人针锋相对。然而正是这样百家争鸣的环境激发了他们产业的活动。所以在中国原创游戏领域，当我们如数家珍地报出姚仙、工长君、蔡魔头的名号之外，也希望有更多其他领域的制作人从幕后走到台前，共同来书写百家争鸣的国产原创游戏新篇章。P


《雨血前传——蜃楼》开发现场

偶像退场，朋克登台



鬼泣
DmC：Devil May Cry

■江苏 老黑

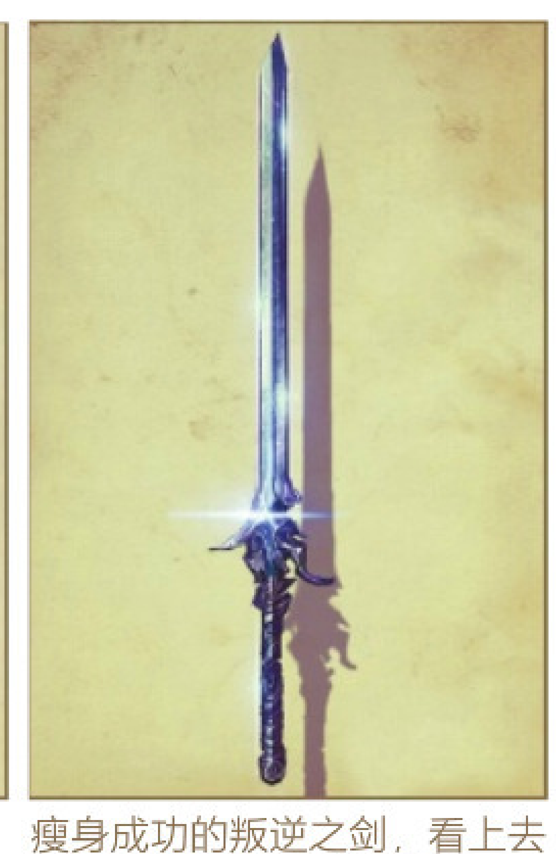
为什么留着一头银发、身穿红色斗篷、手持双枪挥舞大剑的恶魔猎人但丁，会在《鬼泣》（以下简称DmC）这部系列最新作品中，改头换面变成顶着一头蓬乱黑发、衣衫褴褛、口中叼着牙签并在指间夹着半根香烟的街头小混混？这款主角造型大变的游戏之所以会被冠以“鬼泣”的命名，是由于CAPCOM“指使”负责游戏制作的英国公司Ninja Theory（代表作《天剑》）脱离整个“鬼泣”系列的原有路线，进行一次彻底的“重启翻新”！

平行世界的狩魔英雄

DmC的故事发生在一个名为“边狱”（Limbo）的平行世界中，曾经的都市（似乎是以伦敦为原型）在很久之前就受到了恶魔的入侵。与系列以往的哥特风格不同的是，“边狱”的景象更像是现实世界被恶魔侵蚀后的模样：地铁照样在运转，酒吧依然闪耀着霓虹灯，甚至还有“恶魔城警署”（LCPD）这种诡异的设施存在。幸存者们必须接受恶魔的洗脑、压迫和奴役，才能在这个扭曲恐怖的世界中苟且偷生。



经典的“白象牙”和“黑檀木”双枪组合，从枪柄的新造型上来看，似乎还能当作肉搏武器使用？



瘦身成功的叛逆之剑，看上去赫然没什么杀气呀！



新DmC的动作继承了《天剑》漂移洒脱的动作设计

小混混出身的孤儿但丁自幼就受到恶魔的追杀，直到在一次遇险之后被神秘的反抗组织“魔剑教团”所救，他才知道自己就是传说中的魔界最高剑士——斯巴达的后裔。而教团的首领，

制作：Ninja Theory
发行：CAPCOM
类型：动作
发售日期：2013年第一季度
期待值：★★★☆

正是同自己失散已久的哥哥维吉尔。

这一作游戏中，但丁的个性也与我们熟知的印象大相径庭。与《鬼泣3》那个年少轻狂、目空一切的小白脸相比，本作中处于同样年龄段的但丁充满了“下层阶级”青年的愤怒与迷惘。制作人Motohide Eshiro表示，本作将会采用更为写实化的“问题少年觉醒”这一模式对但丁的性格进行演绎。

将“空战”进行到底

“空战”是DmC的重要卖点之一。本作的但丁要将地心引力玩弄于股掌之间，不仅仅局限于传统的浮空乱射和空中无限连击。电影《盗梦空间》在城市场景中出现的地表大面积反转与折叠，在Limbo的世界中将成为常态。一个看似普通的场景可能在瞬间就会分解成无数碎片，恶魔控制的摄像机会随时监控但丁的一举一动，恶魔驾驶的地铁会从黑暗中呼啸而出……环境变量因素也将成为新但丁的最大敌人。

为了应对这种局面，但丁的新能力中包括了一个与《鬼泣3》主角尼禄“魔手”类似的抓钩系统，能够让他以“跑酷”方式快速通过任何复杂的场景，即便脚下已经支离破碎，对于但丁来说依然如履平地。抓钩不仅仅可以提高机动力，更能将小体型的敌人直接抓取到主角的面前，或者钩住大体型的魔怪然后让但丁直接荡跃到它的面前。通过升级，抓钩还可以提供更多的战术功能，比如将敌人身上的盔甲、盾牌强行剥离，甚至直接缴械等等。

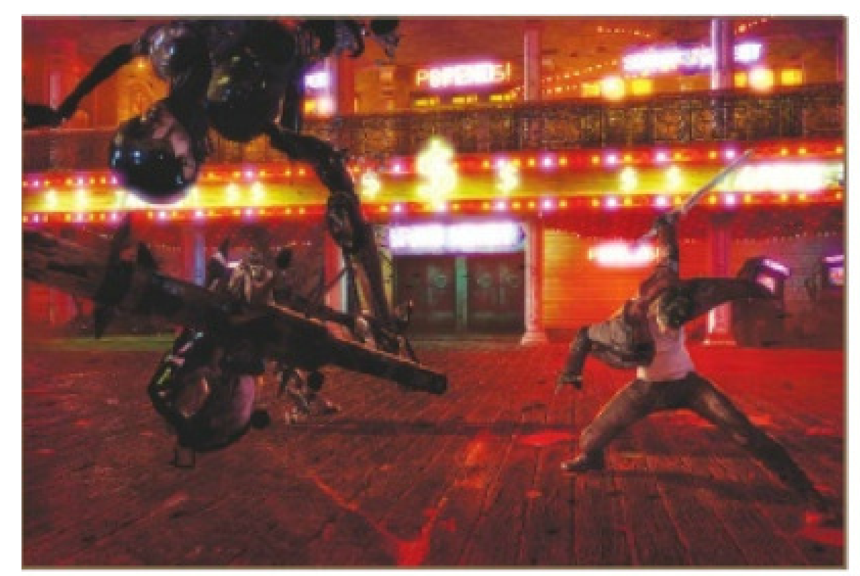
《鬼泣3》的“水银”风格能够让游戏画面转变为类似负片的色调，所有敌人的动作都会变慢，但主角的行动速度不受时间减缓效果的影响，从而在类似“子弹时间”的状态下进行更多从容的动作表演。这套系统在DmC中已经成为了但丁的一项默认技能——利用恶魔扳机（Devil Trigger）能力将小型怪物直接震到空中，同时，但丁可以利用抓钩无视距离和地形因素，立刻飞到目标身旁追加空中攻击。随着升级，每次吹飞的敌人数量会越来越多，目标的滞空的时间也会变得越来越长。由于浮空状态下的敌人会进入无法防御的状态，因此善加利用这一系统就能在空中连杀大批敌人。每一次“空中接力”成功之后，但丁的攻击力都会增加，最终会将汇聚到的能量发动“子弹时间”之后，全部输出给那些留在地面上无法被震飞的大型怪物，从而实现连击清场的华丽效果。

从整体风格上看，DmC对移动操作进行了简化，制作组将系统重点全部放在了“连击”之上。向两个方向闪避的动作只要按下手柄上的LB、RB按键即可执行，无需像系列初代那样频繁推动右摇杆，同时按住LT和跳跃键就能直接控制但丁进行冲刺。

“天使”与“魔鬼”

在“鬼泣”系列经典作品的世界观中，但丁是千年前反叛魔帝的英雄斯巴达与凡间女子的后代，是人魔混血的产物。而在DmC中，但丁同时拥有人类、恶魔和天使的基因，这不仅为变身技能提供一个背景解释，而且也会给游戏方式的多样性和动作的表演效果进行影响。

在凡人状态下，与以往的系列作品一样，但丁使用“大剑+双枪”的武器配置


大量的环境物品都可以用来作为飞行道具砸向敌人


游戏中甚至可以出现这种纯粹的射击场面，难道可以当作第三人称动作射击游戏来体验？


浮空攻击是本作强调的重点，我们完全可以用双脚不着地的方式放倒大批敌人


同时按下LT和跳跃就能直接发动冲刺攻击

进行战斗，手柄上的LT和RT键分别用于释放天使和恶魔两个体系的技能：前者会让但丁手中“变”出一支名为“死亡判官”的链刃武器，用于快速而连续地展开轻攻击；后者激活的恶魔形态并非是传统的“魔人变身”，处于这种状态的但丁使用的武器是名为“仲裁者”的巨斧，更加强调威猛的重攻击。在《鬼泣4》的但丁篇中，我们看到了打斗风格实时切换系统所演绎的流畅动作场面，而在DmC的新系统之中，玩家甚至可以在一套连击动作当中就变换出好几种风格，完全脱离了固定连击套路的限制，顺利实现“我的地盘我做主”。

为了给玩家的“动作编排”和战术设计提供参考，本作的锁定系统也增加了提示的功能。被红色轮廓线标注的敌人拥有重甲防御特性，恶魔状态下的但丁可以轻松击破其防御；蓝色轮廓线标注的敌人护甲为轻型，贸然使用重攻击很容易被其闪避，对付它们更适合使用连贯而高速的轻攻击。

整体风格大换血的DmC固然面临着巨大的市场风险——几乎没有任何自诩“经典鬼泣拥趸”的玩家欣赏但丁的新造型。但如果继续延续传统的模式，对于“鬼泣”这个已经有12年历史的老品牌而言未必是一件好事。我们不妨将本作当作是一款C社的原创作品，期待彻底告别过去的它能够带给广大玩家全新的惊喜。P



合金装备崛起——复仇

Metal Gear Rising：Revengeance

■江苏 老黑

“剑的功能是让别人的利刃停留在剑鞘之中！”——在镜前引用威尔士诗人乔治·赫伯特（George Herbert，1593~1633）名句的这位侠士，就是“合金装备”系列玩家非常熟悉的特工雷电（Raiden）。在《合金装备4》中，此人浑身上下都被替换为义体改造成了机械忍者，不过付出了如此惨痛的代价之后，“雷弟”终于摆脱了系列游戏男一号Snake爷爷的阴影，在最新的外传作品《合金装备崛起——复仇》（以下简称MGRR）中获得了一次“主演”的机会。

无意填坑的“后传”

在《合金装备2》的故事结束之后，雷电采用了何种行动去营救Olga的女儿Sunny？在《合金装备4》没有交代的故事线中又曾经如何配合“老蛇”（Old Snake）行动？负责本作开发的Platinum Games根本不打算去填补这些小岛组（MGS正传的制作组）留下的巨坑，他们把本作的时间线设置到了《合金装备4》故事完结的四年之后。

此时“爱国者”和他们所倡导的“战争经济”已经宣告终结，但全球成千上万的私人军企（PMC）影响力是无法在一日之间就被消除的。为此，联合国将先行招安的那些PMC合并成为了全新的Maverick Securities公司，负责在全球范围内剿灭“爱国者”的余孽，雷电就是这个组织旗下的一员得力干将。游戏共分为5个章节，最初的故事从非洲展开，在一次行动中雷电被对立阵营中名为Sam的机械忍者击败，背负着沉重耻辱感的他将要辗转于东欧、中亚和南美等地区，并在美国与命运中的敌手进行最终的了断——如此单薄的动机实在是有些小家子气，看来Snake当年那套关于人生观和世界观的套话算是彻底白说了。

在制作组最新公布的Demo中，雷电置身黑山共和国，负责保护首相大人免遭叛乱雇佣武装的毒手。他的对手是一家名为“亡命徒”（Desperado Enforcements）的军事公司，其规模和实力比《合金装备4》中由“山猫”领导的“世外天国”更为强悍：诸如克隆人士兵、机械战士还有量产版的Ray（没错，就

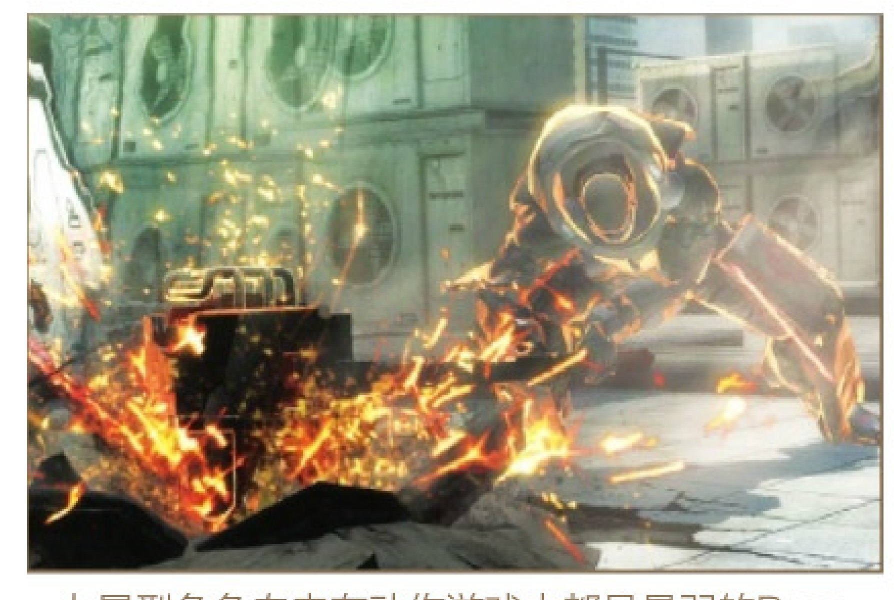


为了胜利，MGS4中的雷电已经彻底改造成了“人棍”，双臂后来被替换成了义体假肢

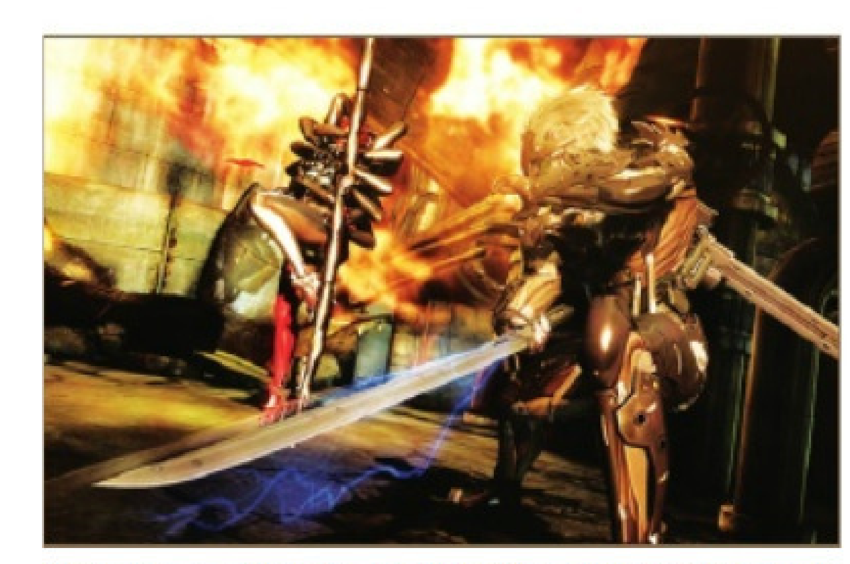


游戏的第一章，将会解释为什么雷电身上的盔甲与MGS4的那身行头造型不同

制作：Platinum Games
发行：KONAMI
类型：动作
发售日期：2013年2月21日
期待值：★★★☆


力量型角色向来在动作游戏中都是最弱的Boss


依然有一个后勤小组负责对雷电提供技术支持，不过本作并没有独立的CODEC界面，所有的通讯都是实时在游戏流程中进行的


敌方Boss的设计依然维持了MGS4确立的"美女与野兽"风格

是2代中的"合金装备"）都是这家公司的武器装备！当然，雷电也不是一个人在战斗，他的辅助团队中包括有全权负责行动指挥的Boris，军事顾问Kevin，负责游戏数据记录的Countney以及导师Doktor。

切！切！切！

还记得这部游戏在两年前公布的那款预告片中最后出现的"武士刀切西瓜"场面吗？那不仅仅是制作组的恶搞，"水果忍者"式的战斗风格也将成为本作的主旋律之一。进入刀刃模式（Blade Mode）之后，画面镜头会贴近到主角的肩部，玩家要做的就是在"子弹时间"中用右摇杆来控制武士刀划出360°的斩劈动作来。另一方面，各种惨遭暴力分割的目标分解方式也并非预先录制的脚本动画，而是完全对应玩家挥舞利刃留下的刀痕。根据制作组的说法，一辆汽车最多可以被解体成300个部分！

用手动方式实施各种解体操作，当然不是单纯的视觉噱头。本作游戏雷电面对的敌人基本上都属于机械装置，想用武士刀三下五除二大卸八块是根本不可能的。此时就需要先将对方用常规方式打成暂时瘫痪的状态，再进入"刀刃模式"对其薄弱位置——例如盔甲的连接点和半机械化士兵身上的有机部分进行手术刀式的精确攻击。发动Blade Mode会持续不断地消耗能量，如果玩家能够对一个敌人实施"完美切割"，就能夺取其储存能量的人造脊椎中央控制系统用来填充自己的ENG槽，这就是本作的核心游戏方式——"斩·夺"（Zabdatsu）。

对"刀锋模式"的重视，并不代表常规攻击动作在MGRV中会被边缘化，不同的组合方式可以让雷电打出更多的连招。但与Platinum Games的上一部作品《猎天使魔女》不同的是，本作的招式并非由玩家随意组合，高级连击套路依然需要逐一购买和学习。常规攻击的伤害输出和效率都不算理想，它们的真正价值在于给"刀刃模式"创造发动条件。比如在面对"月光"（Metal Gear Gekko）的时候，我们需要操纵雷电像在4代几段过场动画中展示的动作一样，先瘫痪这种两足机器人的腿部，然后捣毁其机体上安装的战场感知设备，最后跳到它们的顶部实施各种"外科手术"。

不忘"潜入"精神

尽管MGRR已经是一部形似"忍者龙剑传"的外传作品，但制作组还是希望通过保留"潜入"要素，来表达对"合金装备"系列以及小岛秀夫的敬意。

除了大量的遭遇战以外，雷电还需要在一些潜入任务中以类似"天诛"的行动方式，在敌人的心脏地带完成特殊任务。与渗透作战老鸟Solid Snake不同的是，雷电光靠躲避并不能解决问题——不管躲还是不躲，敌人依然在那里，任务的目标是从他们的枪口下拯救生命。因此雷电不仅仅要让自己在敌人面前遁于无形，而且还要在神不知鬼不觉的情况下一个接一个干掉他们。

扛着纸箱子一路狂奔的搞笑潜入方法依然是存在的（不过其作用也仅限于搞笑），雷电更多依靠的是敏捷的步伐和飞檐走壁的能力。如果能够悄无声息地接近目标，接下来就能从背后和头顶上方发动一击必杀的Take Down动作。想对小股敌人实施主动出击，同样也需要一定的战术技巧，例如说玩家应该优先解决那些负责通讯的士兵，防止在自己现身之后还没有来得及挥上几刀就触发警报。当然，触发警报往往是不可避免的，此时敌人的头上照样会冒出系列招牌式的感叹号，雷电也会遭到来自四面八方的敌增援部队的攻击。与正篇作品不同的是，此时的躲避没有任何意义，唯有将数波敌人全部放倒之后才能恢复雷达上的"Clear"字符。

作为"合金装备"系列发展至今第一部真正意义上的动作游戏，MGRR最早以Metal Gear Rising的名称公布之后确实吸引了不少玩家的目光。但由于没有足够多的人力和经验去处理这种陌生题材，游戏的开发进展相当缓慢。对日本同行开发实力向来持鄙视态度的小岛秀夫也开始联系"外援"，最终还是发现忍者题材游戏应该由本国人自己来搞才对——于是，鬼才动作游戏制作人稻叶敦志在收到小岛秀夫的请求之后，便一口答应承接MGRR的开发任务。相信凭借《猎天使魔女》原班人马的实力，再加上忍者题材对于欧美玩家的吸引力，本作一定会给我们带来不小的惊喜。P


专门为对付雷电而定制的"月光·改"，两侧加装的钉板显然是为了强化贴身肉搏性能


与"忍龙"不同的是，MGRR没有格挡操作

前方出现高能骗钱警报，所有人集中防御钱包！

模拟人生3
——70、80和90年代补充包
The Sims 3：70s, 80s, & 90s Stuff

■晶合实验室 坏香橙



作为当今电脑游戏业界声名远扬（或曰恶名昭彰）的头号“无穷无尽补充包”游戏系列，“模拟人生”这个名称的衍生印象始终离不开逐渐缩小的硬盘存储空间、层出不穷的物品补丁以及“从零开始指导妹子使用P2P下载工具”一类的主题。总而言之，无论我们情愿与否，又有一部崭新的《模拟人生3》物品补充包明目张胆地印刷着“乖乖掏钱”标签正式出现在了货架上。和之前那些流行一时的同类商品类似，通过这个补充包我们可以为自己的模拟角色添加大堆花里胡哨的道具丰富生活情趣，具体内容包括裤脚宽松的喇叭口长裤、蓬松柔软的弹性毛巾发带与故意划出缺口的牛仔裤以及迪斯科舞池灯球、老式街机和仿古家具等大多数在20世纪70~90年代欧美肥皂剧中屡见不鲜的玩意。毫无疑问，作为一款充满复古气息的物品补充包，这些元素必然会受到那些向往旧时光的玩家追捧——这其中很可能也包括那些看似永远不会与电脑游戏产生交集的长辈。值得庆幸的是，在这款补充包发行之后，制作商Maxis表示将会开发一款全新的《模拟人生3》资料片游戏，但愿他们的承诺不会在圈钱物品整合包的冲击下化作泡影。P

制作：Maxis
发行：Electronic Arts
类型：模拟
发售日期：2013年1月24日
期待度：★★★☆

冒险游戏不会死亡，只会渐渐淡出主流游戏领域。

洞窟
The Cave

■晶合实验室 坏香橙



对于退出主流的游戏类型来说，最合适的搭档是什么？是复古的游戏模式。显而易见，《洞窟》就是此项理论的又一条例证。在这部2D横版模式的动作冒险游戏里，我们可以在多位主角当中6选3（人数准确来说应该是7名，这些角色包括一对共同登场的双胞胎）组成一支小队深入洞穴展开一场引人入胜的奇妙冒险。每一位角色都有独特的背景、身份与特殊能力，可以凭借不同的搭配组合来解决五花八门的机关陷阱。除此之外，有些特定的区域情节只有选择特定的角色才能顺利触发，要想体验所有的剧情，在“搭配组合”方面不多花费些心思肯定是不行的。尽管《洞窟》的游戏系统乍看之下相当老套，但冒险游戏的精髓在于谜题与机关的规划，只要在这些方面保证水准，那么复古的模式也未必不是什么合适的选择——而且在事实上，游戏本身的冒险元素设计恰恰是《洞窟》最大的卖点之一：这部作品的设计师不是别人，正是以制作《猴岛小英雄》闻名业界的Ron Gilbert。根据官方的发售计划，PC与主机平台的《洞窟》将于2013年1月正式登场，iOS平台的游戏也将在不久后正式上架，值得期待。P

制作：Double Fine Productions
发行：Sega
类型：动作冒险
发售日期：2013年1月31日
期待度：★★★☆



雨血前传——蜃楼

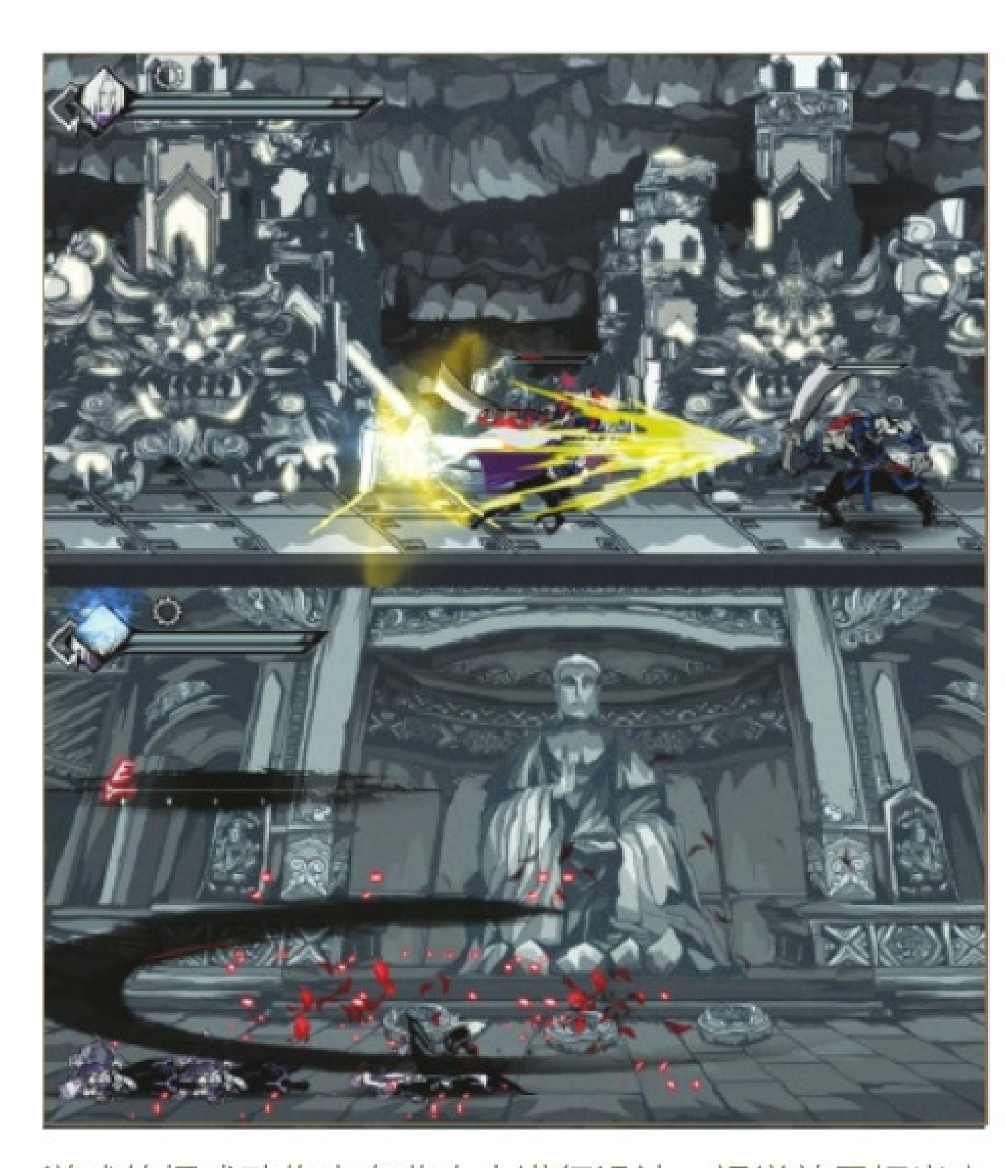
■北京 海市

雨血，一个近年国产单机游戏业界值得关注的名字，在经过5年有余的发展之后，已经逐步进化成为一个象征着革新与探索的品牌。登场于2008年的《雨血——死镇》曾经以独立游戏的身份先后在海外与国内发行，到了2011年，在《雨血2——烨城》上市前夕，GameBar宣布代理该系列游戏，同时推出了《雨血——迷镇》（修改强化版的《雨血——死镇》）和《雨血2——烨城》两部作品，让这个原本只活跃于小众圈子的系列独立游戏正式走入大众视野，进入了国产游戏市场的正规商业体系。

2012年，在《雨血》系列游戏制作人Soulframe成功组建了自己的公司之后，系列最新作品《雨血前传——蜃楼》正式公布。出人意料的是，这个以特立独行的角色扮演游戏打响招牌的系列再一次突破了玩家的预期：在如今这个国产单机游戏行业"一家独大RPG"的时代，另辟蹊径地尝试挑战横版动作类型游戏。没有一个艺术家愿意重复自己走过的道路，就这样，Soulframe和灵游坊开始对自己作品的可能性展开了新的探索。

手感与细节：动作游戏的核心主旨

众所周知，放眼整个游戏分类领域，动作游戏无疑是个颇具开发难度的类型。不同于角色扮演游戏以剧情为核心的开发路线，动作游戏在研发中对于细节掌控能力的要求极高，无论是动作设计、判定、打击感还是操作与难度等要素都需要极其微妙的把握才能产生优秀的综合效果，差之毫厘的攻击判定都可能让战斗的打击感和爽快感毁于一旦。《雨血前传——蜃楼》以国际顶级动作游戏作为参考标准，每一种动作、每一项招式、每一次打击效果都经过了多次微调，才形成了当前这种节奏十足同时不失华丽的视觉效果。为了达到这个目标，《雨血前传——蜃楼》专门邀请了曾经在上百部日本动画中担当制作工作，并在多部日本格斗大作中负责人物动作设计及动画工作的资深监制神猫MasterZ作为二维动画指导，这位专业人士亲自设计的大量动作招式令游戏的表现力再次提升了一个层次。



游戏的招式动作由专业人士进行设计，视觉效果相当出彩

除了强大的动作设计与流畅的战斗手感，《雨血前传——蜃楼》当然也少不了配合游戏模式设计的系统。前作中的人气角色魂和左殇将在《雨血前传——蜃楼》中首次成为可操作



主角之外的杂兵动作招式同样有板有眼，大家可不要掉以轻心喔



除了常见的杂兵，Boss敌人的设计亦不乏亮点

角色，协同作战，并肩上场。而对应的双主角实时切换系统不但大大丰富了游戏的可玩性与拓展性，还成为了达到更高连击数的重要手段之一。评价系统是动作游戏的标志元素，在《雨血前传——蜃楼》中，玩家在战斗中的每次连击都将提升“评价槽”的等级，当“评价槽”达到顶级时，大量奖励将随之兑现。每关结束后，系统也将对玩家的表现给出综合评价，并作出相应的奖励。此外，魂和左殇在战斗中还可以不断吸收杀气来解锁更丰富的战斗技能，当然也可以将每一招提升到更高的等级来获得更强大的破坏力和更华丽的视觉效果。装备系统同样不含糊，玩家可以在“蛇屋”中通过银两和特殊道具来购买并升级装备，两个主角分别拥有自己的独有装备并可以增加角色的装备槽，通过搭配不同的道具获得不同的效果。

画面与剧情：一脉相承的系列风格

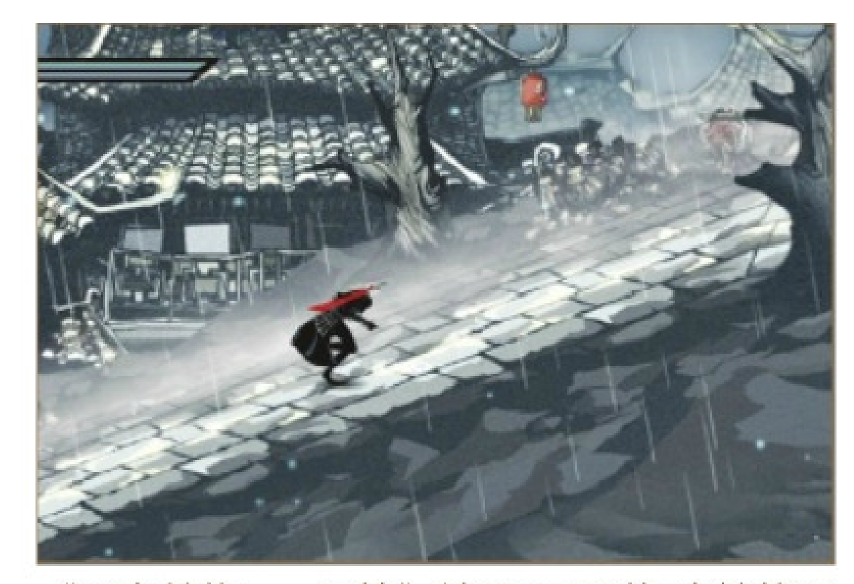
“雨血”系列在诞生之初，仅仅是一部设计简单的角色扮演游戏。但它之所以可以在之后获得玩家群体的赞誉，最重要的原因就在于Soulframe通过简单的技术表现出了个性强烈的艺术风格。全手绘的写意画面，迷雾重重层层相扣的棋局式剧情，成为了玩家们讨论《雨血》时最津津乐道的主题。在这个阴雨永不停歇的武林中，阴谋与背叛是最可怕的武器，高手间的博弈始终在设局、闯局、陷局和破局之间不断转换着立场。

《雨血前传——蜃楼》继承了系列作品阴冷萧索和悬念丛生的基调，在美术和剧情上都延续着一贯的特色，构建出一个具有古龙风格的神秘武侠世界。在美术方面，《雨血前传——蜃楼》回归了《雨血——迷镇》时的全手绘特色，同时在写意和夸张上更进一步，将南武林诡异、灰暗和萧索的特色展现得淋漓尽致。除了画面之外，《雨血前传——蜃楼》同样没有忽视在剧情方面的投入，在南武林设下一个巨大的迷局，等待魂和左殇踏入其中。游戏讲述了在魂和左殇加入“组织”后不久，为了探查“组织”在南武林分舵爆炸事件和人使死亡失踪事件的内幕而踏足南武林，调查并剿杀蜃楼的故事。但是等待他们的事态发展却未必如同预期顺利。除了少年时的魂和左殇外，多位前作中的人物也出现在这一作游戏中，他们又将与蜃楼的阴谋产生什么样的瓜葛，魂和左殇又是如何在此时埋下了多年后悲剧的种子，一切真相都在等待玩家前来探索。

平台与发行：走向世界的“雨血”新作

从最早登场的《雨血——死镇》开始，这个系列游戏就已经成功在海外发行；《雨血2——烨城》也在处于即将上市的状态，而《雨血前传——蜃楼》作为更方便大众玩家接受的动作游戏，更是在研发之初就定下了海外发行的目标。虽然前景尚无法预测，但作为走向世界的尝试，《雨血前传——蜃楼》的基本策略还是值得肯定的。

在海外发行的同时，《雨血前传——蜃楼》除了首发的PC系统之外，还计划登陆更多主流游戏平台。已确认的目标包括PS3、XBOX360以及iOS等平台，任天堂方面也在探讨将游戏搬上Wii U主机的可能性。对于PC以外平台缺乏建树的国产游戏行业来说，这种尝试无疑是值得肯定的。P


《雨血前传——蜃楼》继承了系列标志性的阴冷基调，手绘的画风想必会让不少怀旧玩家笑逐颜开


在探索真相的过程中会遇到形形色色的角色，谨慎地作出判断吧



事件的真相往往就隐藏在细节之中，不要忽视那些一闪而过的台词

在路上，向前方

——《大众软件》专访“雨血”系列制作人梁其伟

■本刊记者 海参崴渔夫



从RPG到ACT，《雨血前传——蜃楼》的进化与变革无疑是相当抢眼的。那么，这种敢于探索未知领域的积极态度又是建立在哪些基础之上呢？为了寻找答案，本刊专访了“雨血”系列游戏的制作人梁其伟，以下便是这次采访的记录：

游戏引擎的改变

本刊记者（以下简称“记”）：我们注意到，“蜃楼”的引擎已经跟前两作完全不同了，不再基于RPG Maker而是使用新引擎Unity，这对开发有什么影响？

梁其伟（以下简称“梁”）：用Unity引擎制作的游戏有很多，比如国外的《武士2——复仇》、国内的“仙剑OL”。这个引擎的优点很多，比如支持多平台、使用授权方便，更适合小团队。不过我们在做“蜃楼”时，插件用得很多。2D其实不是Unity引擎的传统使用方法，而用Unity做出“蜃楼”这种水准的2D效果，至少我们此前还没看过——包括Unity引擎的官方，亚太区的官方，他们看了这个《雨血前传——蜃楼》的视频，也不知道我们是怎么做出来的。在Chinajoy上他们拿“蜃楼”作为一个例子向大家展示，Unity做2D的能力其实也是非常强的。当然我们在这个引擎的用法和设计上有很多特色，在包括动画在内的许多方面都用了新插件。在Unity的2D性能发掘上，“蜃楼”可能已经做到一个极致了吧。

风格与动作

记：在前两年接受采访时，你谈到了古龙风格对自己的影响，而在“蜃楼”中，角色的动作看起来非常华丽。

梁：其实我们不想过多地把自己局限在某种固定的路子上，而是想多多拓展一下。我觉得动作游戏这个路子很有挑战性，但我们一定要做这个尝试。游戏的节奏相比以前肯定比较块，而且一些流行的元素也加进来了。我们不想过多地局限在古龙或是其他一些很文学性的描述上，所以说有时候我都不太愿意谈这个（笑），因为这个可能跟国内其他单机游戏极其强调故事体验的做法不太一样……但其实我们是回归游戏本身。我们想说，做游戏就是要好玩，游戏是玩的，不是看的，所以我们做了一个比较大胆的尝试——做动作游戏，这能够让我们对游戏本质性的东西有一些很好的认识。当然，我们会继续注重剧情，这并不代表我们抛弃了它，只是在主流国产单机游戏外，我们想开辟一条自己的路。

新旧作品间的联系

记：可以在适当的范围里简单透露一下剧情么？

梁：“蜃楼”在剧情上跟前两作还是有很大的联系的。因为发行平台和推广力度的原因，我估计大多数玩家都是从这一代开始接触《雨血》这个系列，所以“蜃楼”剧情在和前作有联系的同时，还不能太……就是你没玩过前作就觉得搞不明白，甚至玩不下去。剧情发生在前一代的十年前，所以我们可以自由发挥的空间还很大。不过，魂和左殇的性格还是逐步成型了，虽然那时候还比较幼稚（笑），但已经初现端倪，可以预想到他们二人会逐渐发展成后面那样子。

多样化的发行平台

记：相比前两作游戏，《雨血前传——蜃楼》将不再限于PC平台？

梁：因为种种原因，单机版在国内肯定只会上PC平台。国外的话就很多了，Steam是铁定要上的；现在我们的发行商正在同时和索尼、任天堂以及微软三个平台谈判，“蜃楼”会进入索尼的PSN（PlayStation Network，索尼游戏机的玩家可以通过它购买游戏以及享受其他服务）——主机至少会上PS3，如果技术代价不是太大的话，还会上PSV；微软的话就是Xbox360了；最有意思的是任天堂，对于任天堂的Wii U，说实话我们对这个平台不熟，从技术到玩法我们都不太了解，但是任天堂确实对“蜃楼”很感兴趣，所以说我们跟他们还是会再多接触。

记：在一年多的开发过程中，有没有遇到什么大的困难？哪些事情让你印象很深？

梁：困难的话……因为这是我们创业的第一个项目，所以别人初次开发时遇到的困难我们也会遇到，比如经验不足，以及团队的磨合。不过大的困难倒还真没有，你看游戏已经快出来了，如果真有什么没法克服的困难我们就已经挂了（笑），等不到作品出来了。印象深刻的事情有很多，比如插件不能运行，我们要跟作者联系；还有就是深层底层的Bug解决不了，我们用其他的办法把它解决掉。你们刚才试玩的时候，你看，还是有一点显示上的小问题，我们仍然在努力调试。

关于“蜃楼”，相比起《雨血》前两作，我们现在不能说它是独立制作游戏，但我们保持独立游戏的精神，以及那种风格，然后用一种专业的手法把它体现出来。在制作上精益求精，以一个公司团队的专业水平和负责任的态度办事，但是我们在精神、内涵、风格上还是保留了独立游戏时的那种创新意识。以后我们还会一直保留这种感觉，做得越来越精良——总而言之，技术会发展，精神也会延续。P

爱与友情的牵绊之旅

——《仙剑奇侠传五前传》试玩报告

■ 本刊编辑部

警告！警告！

在《仙剑奇侠传五前传》发售前，本刊编辑部按照惯例，努力为各位读者制作了下面这篇报试玩告。特别提醒，由于本文对游戏前期的剧情有着大量“无节操”的剧透，所以本文不大适合“剧透洁癖者”阅读（虽然我们已经特意把涉及剧透的“情节篇”放到了文章最后），在往下继续之前，请三思而后行！

2013年，国产单机游戏会出现罕见的“三剑争辉”景观，其中《仙剑奇侠传五前传》（以下简称“仙五前传”）在春节前便早早发售，扮演了先锋的角色。与“仙五”上市前的万众期待不同，这一次有不少玩家抱着观望的态度，大概是因为“仙五”发售后各方面的实际表现与玩家的期待值有所差距。另外，“仙五前传”延续使用了前作的强化版RW引擎来开发，注定了在画面表现力上难有质的提升。时隔一年多之后，老引擎还能应付玩家日益增长的需求吗？那么，我们的报告就先从画面开始谈起。



画面篇

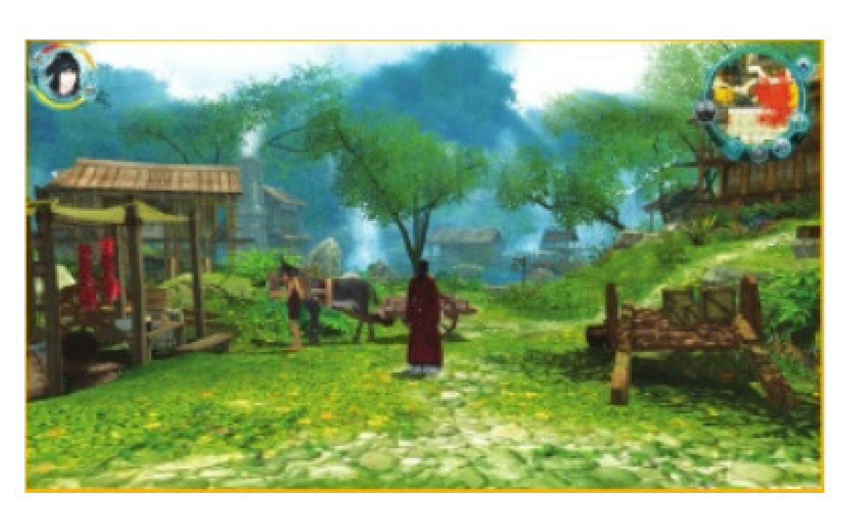
在本刊之前由北软制作团队撰写的连续报道中，曾提到“仙五前传”里有个随手拍发微博的功能，可以把玩家在游戏中遇到的优美景致截图下来，发到微博上与朋友共享。从这个设计来看，制作团队对“仙五前传”的画面还是颇为自信。从游戏中的实际表现来看，虽然画质跟前作相差不大，但是在美术上还是有实实在在的提升的。由于前作中的固定视角引发了玩家的如潮批评，这次在“仙五前传”中一上来就可以自由调整视角，再加上游戏中设计了更多的大场景，最高解析度为1920×1200，给人的初步感觉是比“仙五”要大气很多。

从“仙五”的表现看来，游戏在建筑物、草地、植物等方面的表现较好，但是像荒石岗那样岩石较多的地形就有些糟糕。“仙五前传”则设计了更多自己擅长表现的场景，从游戏初期的明州到凝翠甸、碧溪村、司云崖、楼兰，都堪称风光秀丽，景致如画。不过中间也夹杂了个别像荒石岗那样的，比如千峰岭，整体由奇山怪石组成，为了让这个场景看起来不那么单调，制作小组在细节上花了些心思，比如天空中变幻的流云和闪电，让效果看起来比荒石岗好了很多。但是，在这样的场景跑起来给人的感觉依然是有点压抑，笔者的建议是不妨让暮菖兰来带队，在全自由的视角下，“绝对领域”若隐若现，绝对让人惊喜连连。至于谢沧行这样的大叔嘛，就免了！

此外，在五代中让人印象深刻的折剑山庄和蜀山等场景也有保留下来，折剑山庄在“仙五前传”中的戏份依然吃重，毕竟这里跟姜承的关系太密切。至于地位超然的蜀山，就不用多说了。



游戏开始于明州，一个美丽的港口城市，也是夏侯瑾轩的主场，四大家族之一的夏侯家所在地。



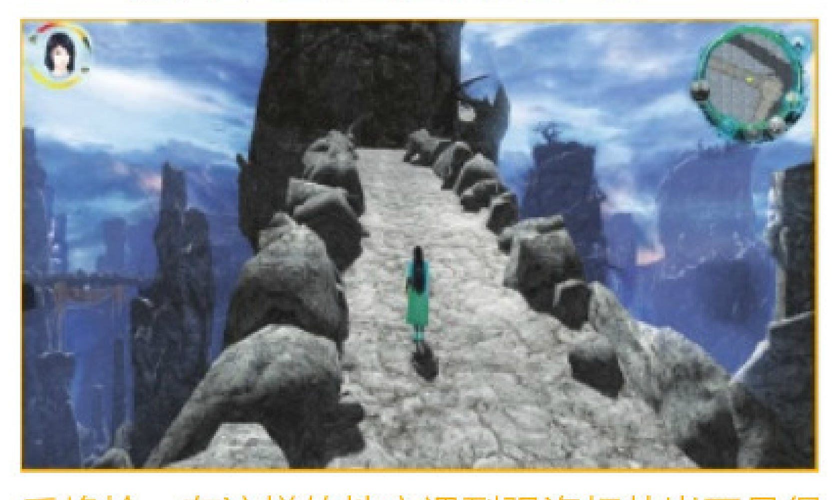
小桥流水人家的碧溪村，暮菖兰会在这里加入队伍，并显示出她神秘的一面……



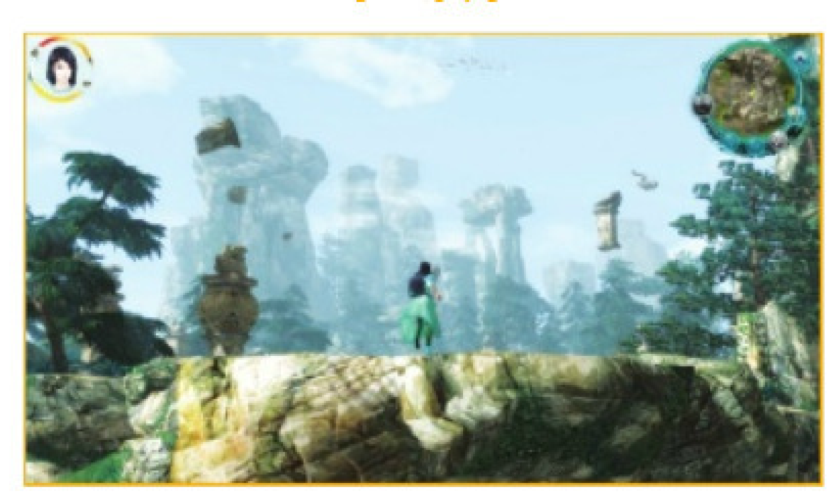
楼兰，此地的背景音乐让人想起了“波斯王子”系列



夏侯府外观，果然是气势非凡。话说修这么大的院子，官府不会来查账么？



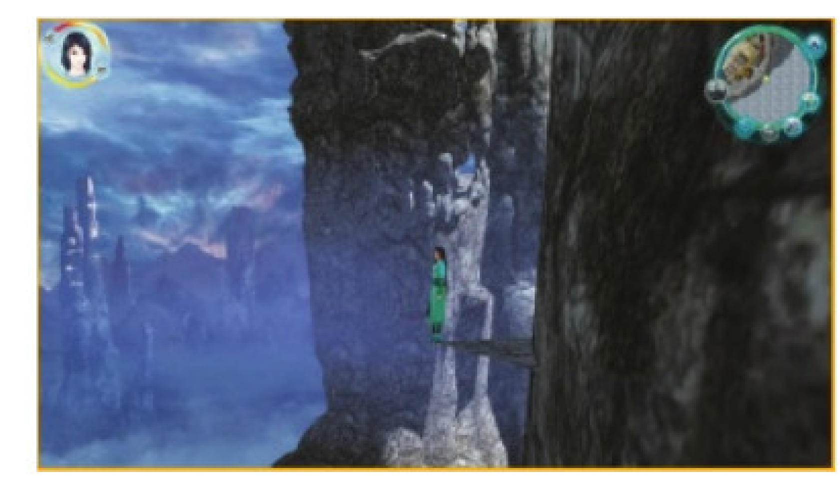
千峰岭，在这样的地方遇到强盗打劫岂不是很正常的事？



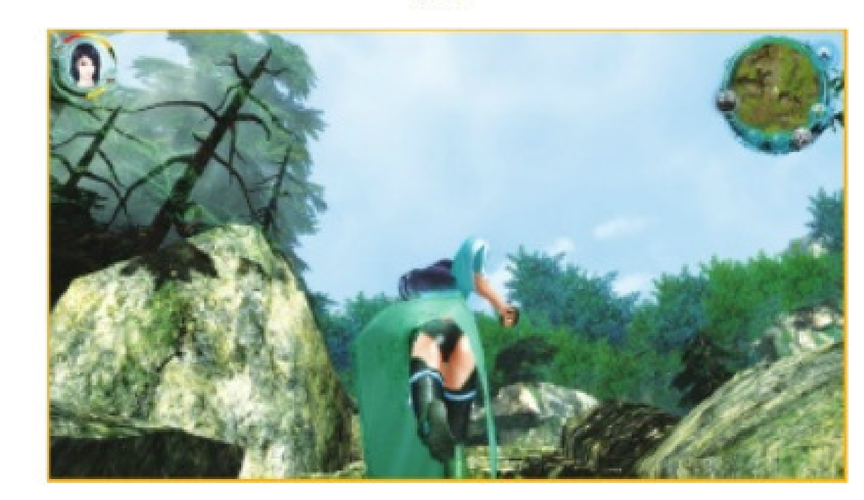
司云崖，天空中漂浮的奇石是出于什么原理呢？



与五代的碧晴坡风格很像的凝翠甸，除了在主干道上行走之外，还可以往两边的草地上乱跑了，踩着花花草草多不好啊！



在测试版中遇到一个小Bug，暮女侠，您站在这样的地方风光是不错，但您待会儿怎么回到上面去呢？各位玩家拿到的正式版中，想必不会再看到这样的奇景了……

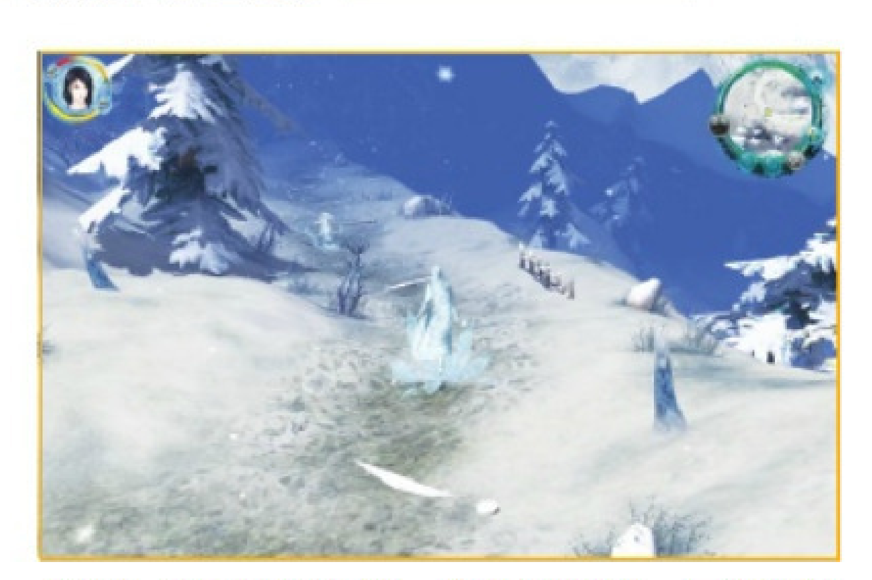


但这样的“美景”我敢打赌各位肯定还能看见，请务必使用暮菖兰带队，强烈推荐！

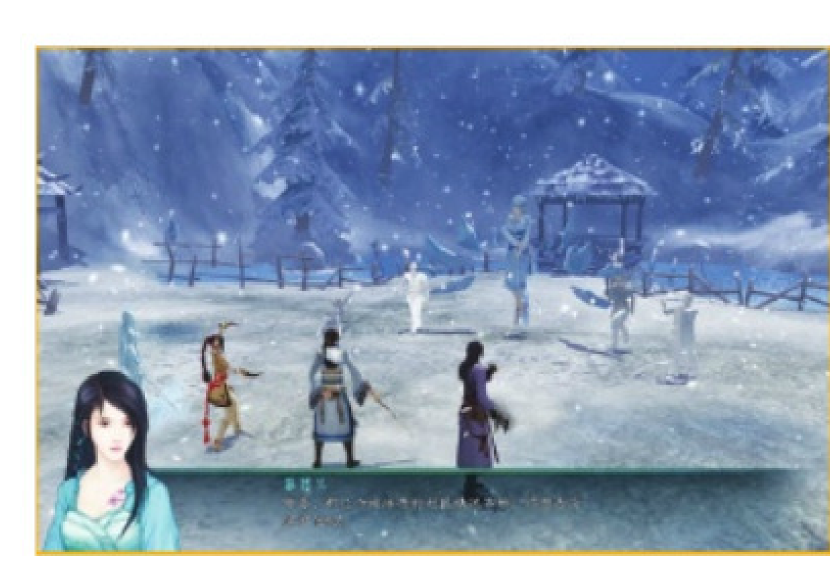
战斗篇

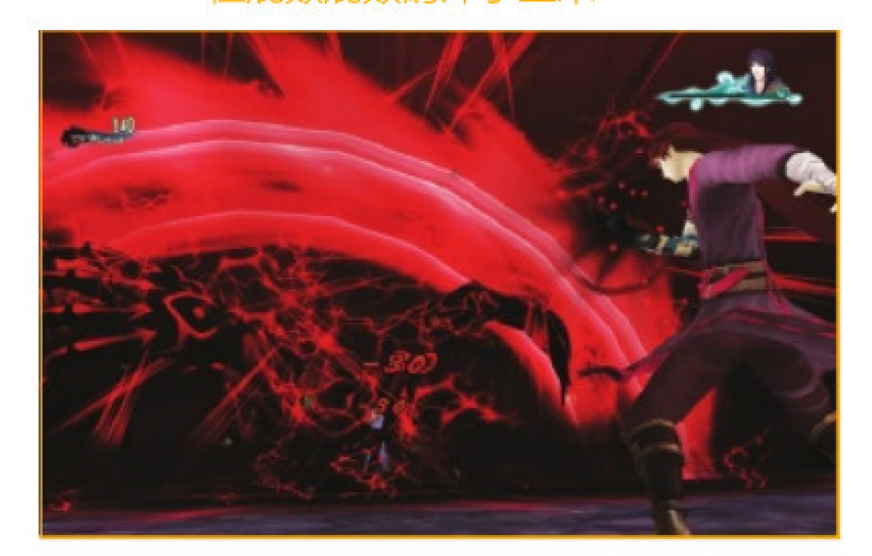
在战斗系统上，乍一看与五代相差不大，但仔细玩起来，还是有颇多增强之处。在战斗区的地图上，随时可以遇到特殊机关，例如在雪石路上，周围会突然落下暴风雪，需要及时的躲开，一个闪避不及的话，就会马上被冻住。这时如果旁边有怪凑上来，引发战斗，在进入战斗后玩家会先从冰冻状态开始，连续数回合都只能挨打不能还手，扛不过就一命呜呼，大侠请从头来过了。

变化最大的还是Boss战。“仙五前传”中不少的Boss战改变了之前与Boss拼装备拼补药的打法，比如有一场与雪女的战斗，对方会挟持村民做人质，并将其冰冻住。在战斗中使用群攻法术则千万要小心，一旦将村民不慎打死，会直接导致Game Over。不仅自己不能误伤村民，还要小心雪女用群攻法术伤及村民。这时我方一边打，还要一边注意给村民加血，你好我好大家好，一起坚持到战斗的胜利。


不好！被暴风雪打中，当场被冻住，远处的小怪屁颠屁颠的冲了上来……


被冻住后进入战斗，只能挨打不能还手，而且还不止是一个回合，祈祷血长能扛过去吧！


与雪女的战斗，不仅要打到雪女，还要保护人质村民不死


血手放大招，此时只能眼睁睁的挨打。


QTE战斗的关键是要眼疾手快！不要错过任何一个"拆"的机会。



刚打这一仗的玩家，会很容易体验到"胜败乃兵家常事"的含义……


看见这样的怪物，恨不得马上上去狠扁它一顿……但是结果往往是反过来的


变包子形态作为很受欢迎的设计也被延续下来了


绝招再华丽，看两次也就不想看了……

对于某些动作不太快的玩家来说，游戏中真正有难度的大概是全QTE的Boss战。比如游戏前期在千峰岭遭遇血手的一战，这一战姜承会提出与血手单挑——不要以为自己装备好补药多就肯定能赢了，这一战是纯QTE的战斗。战斗分两个阶段，第一阶段是你来我往的交手，当血手揉身扑上的时候，屏幕中央的菜单会出现格、架、拆、闪四个选项，正中央的红字显示是哪一个，玩家就要眼疾手快的点击菜单四个角上相应的选项。出现格、架、闪时都只能防御或者躲避，只有出现"拆"时并成功的按对了，才能进行反击。当反击成功后，会进入第二个阶段——挨打阶段，这时候血手会施放华丽的大招，玩家不能防也不能躲，必须坚持过去进入下一个交手阶段，再找机会按"拆"来反击血手。这一仗想要取胜，则至少要连续按对10次左右，对血手进行4次左右成功的"拆"，玩家最多只能被血手的大招打两次，更换更好的装备武器什么的也没用，在这一战中不会为你增加任何攻击和防御力。QTE的反应时间非常短，所以这一战还是颇有难度的。由于本试玩报告使用的只是测试版本，不知道在游戏最终版本中是否会将这样的战斗难度调低，否则很可能会对一部分玩家造成"苦手"。不过，一旦无伤通过这一战，就能得到"眼疾手快"的称号奖励！称号是可以给每个角色装备上的，能为角色带来不同的属性提升。

在游戏中偶尔会遭遇一些非常强大的敌人，例如在司云崖小道上的"岩石傀儡"，此物看起来气势非凡，又有些"呆萌"之处，跟一路上的小怪截然不同。笔者一时按捺不住就上前挑战，结果无论如何都会在坚持数个回合后被其一招秒杀。这样的怪物，不妨等到后面等级升高后再回来挑战，也许会有什么收获呢！

与战斗相关的装备系统延续了前作的特色，依然可以给武器装备贴符强化，不同的武器会在战斗中显示出来。之前有玩家猜测，除了夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承这四位主角之外，别的角色也许是不用替换装备的，但是在试玩版本中，笔者发现别的角色出场时都拿着自己独有的武器，但是其它装备却都是可以更换的！这会不会需要更多的钱来买装备而让玩家破产呢……此外，高级五灵法术和每个人的绝技还是设计得相当华丽，不过笔者个人对此不太感兴趣，这样的招式无论多华丽，基本也只有两三次的观赏价值，到后来无一不是被Esc取消的结果。



皇甫卓加入队伍时身上带着宝剑"卓"，但是别的装备和称号还是可以给他替换

细节篇

让我们来看一些游戏中比较有意思的设计。首先是各种乱入的包子，在城市里经常会遇到的是卡牌包子，向它挑战便可以开始玩翻牌游戏，规则是在一秒钟速记后，把两两相同的“仙剑”角色卡牌翻出来，还是有一定难度的。在战斗场景里会遇到软星包子，它会向玩家出卖一些游戏中的情报消息，还有一些小任务交给玩家做。软星包子的胃口够大——它会索要你身上所有的金钱，不过笔者怀疑只有答应它的要求，才能顺利开展后面的众多支线剧情，鉴于它的出场是在游戏刚开始阶段，玩家身上钱本来也不多，所以不妨爽快的答应了吧！

别的NPC也跟玩家有了更多的互动，比如偶尔遇到的行脚商人，在购物时可以用各种方式来讨价还价，笔者试了试没发现有什么明显的效果，也许是我采用的方式不太正确吧。在城镇里常常会遇到可以玩猜谜或者对诗游戏的NPC，如果答对了，可以增加角色的“气”。什么？你的语文学得很差对不上来？那你会用百度吗？遇到这样的NPC，最好的对付他的办法就是从游戏里切换出来，打开百度搜索正确的答案，反正笔者是百试百灵……

城镇中的普通NPC的台词量也变得更丰富了些，在不同的时间、不同的选择下跟NPC对话，会听到不一样的台词。例如在刚开始时的明州，玩家会在港口附近遇到一对父母为了给儿子选择从事什么职业而烦恼，他们会向玩家进行请教，这时候你做出的选择，都会影响到后来再与他们对话时出现的台词。

在游戏中还不时插入了别的小游戏，让节奏富于变化。例如在折剑山庄里有一场潜入戏，玩家要操纵暮菖兰躲避守卫们的视线，成功潜入折剑山庄内院。这个小游戏让人想起了《盟军敢死队》，守卫的视野范围都像打着手电筒一样是可见的，只要在他们的视野之外行走，就不会被发现。不过做得不太好的一点是，藏身在障碍物后面是躲不开的，守卫们的视线会像X光一样把障碍看穿。

司云崖上设计了一个音乐小游戏，玩家前面的路会被无形屏障挡住，这时需要触动机关，仔细听机关里发出的旋律，然后按照顺序重演。由于音符是用宫、商、角、徵、羽来表现的，如果玩家善用截图功能，会很简单的破解这个游戏，否则还真是有些挑战性！

这些设计让整个游戏流程变得丰富了。相比“仙五”，“仙五前传”的整个游戏时间大概能延长10个小时左右，这当中起到最重要作用的非支线任务莫属。说起来，“仙五前传”中的支线任务已经不是跟主线剧情没多大关系，而纯粹为了得到奖励而设计的任务了。游戏中角色众多，几乎每个角色都有一个漫长的支线任务，有些更是贯穿整个游戏始终，跟主线的剧情密切相关，起到了重要的补充作用，让角色形象变得



给人家父母出这样的主意，可得小心一点，万一将来人家的小孩发展不好，多少得担一点责任吧！



在凝翠轴遇到的“软星包子”，面对它无赖的勒索，还是答应了吧。



“仙剑敢死队”？要想成功溜过去，不仅要眼疾手快，还需要一点运气



和卡牌包子玩翻牌游戏，难度还挺不小！



与行脚商人讨价还价



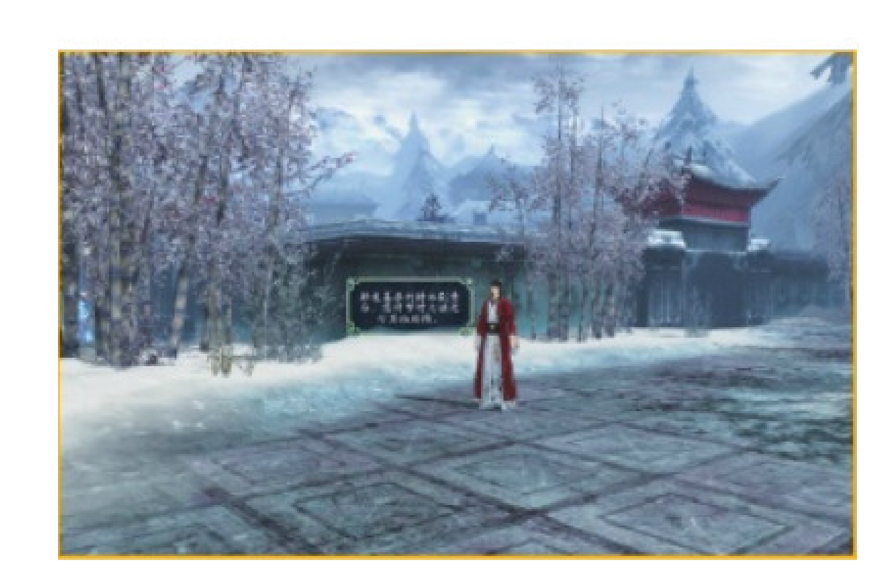
有了搜索引擎，吟诗作对啥的不在话下！



活用截图功能的话，玩音乐小游戏也并不困难

更加丰满。这些支线剧情会用“神秘来信”的方式进行提醒，当玩家来游戏中收到“神秘来信”时，就意味着有一个支线任务可以进行了。最好在当前场景内迅速完成，否则一旦到了下一个剧情，之前的支线任务可能就无法进行了，这也导致与这个支线相关的角色故事就此中断。


所有的角色支线任务，都会用“神秘来信”的方式对玩家进行提醒，但要及时去完成，一旦错过，就再也没法重来了


在进行角色支线任务时，会暂时脱离主线剧情，完成之后即可回到主线当中

情节篇

四位主角简介：

夏侯瑾轩：武林四大家族之一的夏侯家的少主，不喜舞枪弄棒，专爱趣闻逸史，让父亲深感恨铁不成钢。好在他对于仙术符法也有所涉略，没沦落到手无缚鸡之力的境地。虽然喜欢读书，但他却不是一个书呆子，有时也会有一些出人意料的鬼点子，在遇到问题时，他常能冷静的分析出最合理的解决办法。对待朋友全心全意，希望身边的所有人都能得到幸福，但却从不计较别人怎么看待自己。在游戏中的一段对话似乎可以反映出他的性格：

瑕：暮姐姐，你见过猪摇头吗？

暮菖兰：呵呵，没见过，不过应该很快就能见到了。

暮菖兰（对夏侯）：大少爷，你见过吗？

夏侯瑾轩（摇头）：没见过。猪……会摇头吗？

暮菖兰（笑）：猪不但会摇头，还会说话呢。

瑕（笑）：噗，哈哈哈哈！

夏侯瑾轩：原来是在取笑我啊……

瑕：哈哈，没想到这么老的招式，哈，还有人会上当啊……

夏侯瑾轩：唉……

（夏侯瑾轩走到另一边的皇甫卓和姜承身边）

夏侯瑾轩：皇甫兄，姜兄，你们见过猪摇头吗？

姜承（不解）：没有，出什么事了？

皇甫卓（皱眉）：你又看了什么奇怪的书？

夏侯瑾轩：你们怎么都不摇头啊……

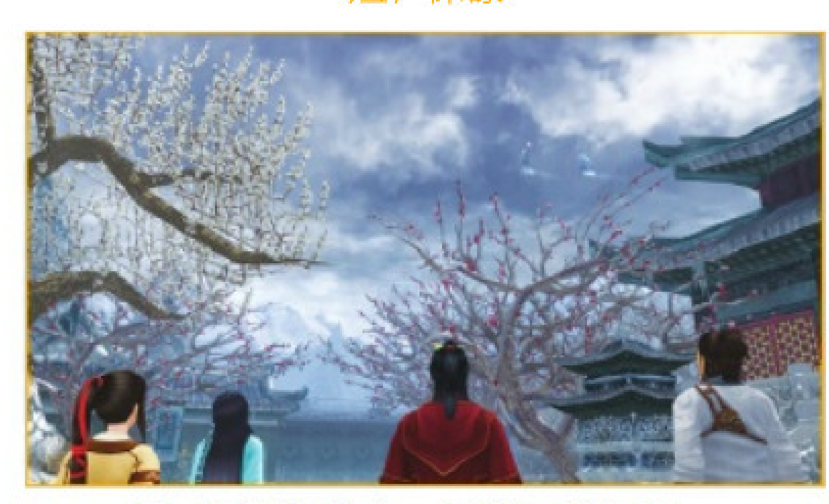
暮菖兰：好了，大少爷，只有你一个人中招也没什么，我们不会笑话你太久的。

瑕：看似平凡的卖艺少女，性格倔强，自尊心强，不喜欢被人小看，更不


萧长风一看即非善类


问题1：谢沧行一开始在夏侯瑾轩身边担任什么角色？候选：基友，教师，保镖


问题2：瑕一开始在夏侯瑾轩身边担任什么角色？候选：女友，表妹，保镖


问题3：暮菖兰惊艳的出场，一开始她又在夏侯瑾轩身边担任什么角色？候选：未婚妻，表姐，保镖

蜀山派的长老们，请收了神通吧！


在故事的开头，大家就这样见面了……

爱占别人的便宜。所以在游戏一开始不慎打碎夏侯瑾轩的昂贵玉佩后，决心为他做事来偿还。喜欢喝烈酒，酒量出奇的大，似乎缺乏某些神经和细胞。时常有身体不适的感觉，但晚上又常常不会睡觉。偶尔睡着了，就很难被叫醒，身上似乎藏有某种秘密。这秘密的根源，来源于身世中的某场变故，据某位高人表示，她的症状有点像某个传说中的中原女子……

姜承：欧阳世家的四弟子，为人沉稳内敛，做事认真，不爱多说话，但内在不乏细腻之处。对师傅欧阳英非常尊敬。因为不擅交际，而被大多数同门弟子疏远，又因和欧阳二小姐欧阳倩关系亲密，而遭到同门众多弟子的嫉妒，尤其同样也喜欢欧阳倩的大师兄萧长风，而这位大师兄偏生又心胸狭窄，他会是决定姜承命运的关键人物之一。姜承体内实际上流着蚩尤的血液，这股异常强大的魔气令所谓的名门正派忌惮，又让恶人想要利用，最终使他走上了一条和自己最初理念完全相悖的道路。他后来的故事，大家都知道了……

暮菖兰：相貌与身材出众，第一次出场时让所有人都有惊艳感。行走江湖靠替别人解决麻烦赚取报酬，似乎很爱财，小算盘打的很精。与瑕一见如故，俩人以姐妹相称，主动加入队伍。但是，她似乎隐藏着什么不可告人的秘密……


这短短的一段对话，很好的表现出了夏侯瑾轩的性格


草谷提到的人是谁，玩到这里时，大家都应该心中有数了



虽然在一起经历冒险，但是同伴之间也因为个性不合暗藏着矛盾，最后应该怎么化解呢？

“仙五前传”的主题是“牵绊”，不仅有爱情的牵绊，还有角色之间的友情。姜承是个异常抢戏的角色，不仅仅是因为他在“仙五”中的重要地位，还因为他的命运充满悲剧色彩。在“仙五前传”中讲述的故事，解释了很多熟悉角色性格变化的原因，例如皇甫卓，他在前传中的性格表现就与后来大不相同。对于很多玩家来说，前传在别的方面怎么强化都不是最主要的，能不能把故事讲好，才是决定这一作成败的关键！不过，过度剧透在本文中是不能允许的，我们不能过于剥夺玩家体会剧情的乐趣，所以本次试玩报告就到此收尾吧。

欢迎各位玩家在体验过游戏之后，就“仙五前传”与2013年国产单机游戏的相关话题给出你们的评论和意见，本刊“中国游戏报道”栏目随时恭候你们的来稿！P





■ 山东 hjpotter
江苏 老黑
辽宁 枫红一刀流

相隔6年，光头再现！

自从2006年的系列第4作《血钱》之后，杀手47号便销声匿迹，淡出江湖，其间母公司EIDOS和制作商IO Interactive也经历了被Square-Enix的收购。时隔6年，如今系列的第5作《赦免》登场，那个穿着黑西装的优雅身影又回到了这个冷血的世界。

现在是个潜入类游戏百花齐放的时代，《细胞分裂》和《合金装备》都在不断地推出续作，《刺客信条》这种大型作品也将潜入作为卖点之一，甚至还有《忍者印记》这样风格独特的2D潜入游戏。虽然有这么多同类作品，但47号光头杀手在其中却是独树一帜。

还记得《血钱》中的经典场景"换枪杀人"吗？要同时杀掉两个敌人相当困难，所以我们可以到道具室里把道具假枪换成真枪，然后趁着其中一人上台演出被枪击的瞬间，将台下的那位同时做掉，将整个谋杀计划演成一部戏，成就感满点。《杀手》系列的最高境界，就是不惊动任何敌人，并将暗杀安排成一场意外。虽然暗杀是开放性的，玩家可以选择硬闯或智取等多种方式解决掉目标，但手套上没有一丝血污的47号才是玩家的最高追求。这种对完美刺杀的执著，就是《杀手》与其他潜入类游戏的最大区别。虽然最近上市的《耻辱》也拥有这种多手段的开放式刺杀设计，不过其更依赖于超能力的设定，与以真实临场感为卖点的《杀手》并不完全相同。

新一代的系统改良

由于前作《血钱》其实是一个PS2级别的游戏，因此相比较来说本作《赦免》的画面质量有了很大的飞跃，比起同社的《凯恩与林奇》系列也要好上不少。本作使用的"冰川2"引擎拥有很棒的光影效果，能够很好地烘托诸如夕阳西下和雨天的落寞这类情节。在过场动画方面，由于得到了Square-Enix的协助，使得人物表情刻画和过场镜头剪辑的表现尤为精彩。

为了提升耐玩度，本作中的每个关卡内都隐藏着不少挑战项目，比如各关通

用的只穿西服通关，证据收集等，有些关卡的挑战可能要玩很多次才能完全解锁。此外，每一个关卡在完成后还会列出在本关中收集到的和没收集到的服装、道具、武器等，并用百分比来显示完成度，想要完成关卡内的物品全收集并不容易，同样需要反复打很多遍才能达成。

为了消除一些老玩家对太多的过场和脚本化剧情模式的不满，IO还推出了可以让玩家自创关卡的契约模式。玩家选定关卡舞台后可以自由选定3个目标，然后按照想表达给其他玩家的暗杀方式去完成任务，这样游戏就会自动生成契约。完成后的契约可以上传到互联网供其他玩家挑战，在其中绝无冗长的剧情过场，玩家需要关心的只是如何干净利落地除掉暗杀对象。

新的伪装与感应系统

初玩的时候有人可能会觉得本作的伪装太容易被识破，其实新的伪装系统更加贴近实际——47号在伪装的时候，只会让同一职业的敌人瞬间提高警觉，但不会被其他人识破。例如黑水大厦那关敌人星罗密布，想潜入难于登天。但只要将修理工引诱出来弄晕，换装后就能在大厦里横行无忌，因为整座大厦里就他一个修理工。但如果穿上警服，则会因为骗不过警察同行的眼睛而被很快识破。同样，在法院关卡中击晕法官，换上法官服就可以在法院里当一回铁面判官，所有人都会尊敬地叫你一声“SIR”。

本系列的前作拥有可以显示地形和敌人位置与朝向的大地图，颇受玩家的喜爱。但在本作中该地图被取消，取而代之的是新的“感应系统”。这个系统类似于《刺客信条》中的鹰眼，可以透过墙壁看到敌人的位置和预计的行动轨迹，并将暗杀对象和普通敌人用颜色区分开。在低难度下还可以显示出地图中可利用的道具和使用说明，给新玩家明确的提示应该如何过关，而在高难度下则没有提示，但NPC之间的对话非常丰富，仔细听就可以得到不少信息。总体而言，新感应系统的设计是更加符合现代游戏潮流的。

杀手评价追求更高境界

“杀手”系列向来不鼓励大开杀戒，但也并非绝对不能开枪。本作把鼓励和不鼓励的行为都用分数即时现示在屏幕上，对新手有很好的引导作用。比如弄晕敌人-100，杀死敌人-250，丢进柜子里藏起来+100，无声杀人和爆头也有加分，所以想做到收支平衡并不是很难。但如果想要得到更高分数和杀手（SA）评价的话，就要做到除目标外绝不滥杀，尽量不使用枪，不被怀疑到，回收证据，并尽量做到通过意外事件解决对手。如果上网的话还可以与其他玩家比较分数，第一次通关后的分数可能没其他网友那么高，那是因为最高难度有150%的加成，



借枪杀人，一枪二鸟，刺杀是一门艺术

全挑战达成后也可以加成95%。

本系列的一贯特色是易于上手难于精通，在低难度下当“马克思·佩恩”玩通关只需要10个小时，但真正想玩个透彻，在高难度下每一关花上这个时间也毫不夸张。以枪店那关为例，笔者研究了整整一上午都战胜不了那个神枪手妹子，但其实完全没有必要在此苦苦纠缠，不管是绕到靶场内找到保险箱的密码，还是爬过通风管道弄晕老板都要便捷得多。条条大路通罗马，经历了无数失败后，将关卡配置背得滚瓜烂熟的笔者最后一次过关时间只用了5分钟——47的魅力在此体现得淋漓尽致。

爽快爆头，体验射击挑战

时隔六年，《血钱》的那套射击系统已经不流行了。这是个《神秘海域》《战争机器》大行其道的年代，第三人称射击（TPS）成为了当下最流行的游戏类型，就连盛名已久的《古墓丽影》也不得不“神海化”。本作自然也顺应形势，与时俱进，在玩法上加入了掩体射击，无血槽等设计，并在手感上进行了诸多改良。

新招数Tag Shoot是个类似《荒野大镖客》中“死亡之眼“的系统，点选后进入慢动作子弹时间，可以选择屏幕上任意敌人的身体部位射击。如果点中对方头部的话会有骷髅符号提示，按射击后就会瞬间将数颗子弹一并发射出去。



混杂在人群中完成谋杀或逃生刺激极了

子弹射穿敌人头部的慢动作演出效果出众，瞬间爆掉几头的爽快感爆棚！如果是在高难度模式下能量消耗很快且不会恢复，很考验玩家的瞄准技术和速度。


我是法官，这儿我说了算！

本游戏的射击系统融合了很多优秀TPS的优点，手感与同社的《凯恩与林奇》和同样以射击系统著称的《黑手党2》有几分相似，完全可以当成一款以全歼敌人为目标的掩体射击游戏来挑战。比如修道院那关，看着满地惨死的无辜修女，你如何才能压得住心中的怒火？还不如就像《现代战争2》中极具争议的关卡No Russian一样，拔出双枪杀个尸横遍野才能解气。如果是在最高难度下想要杀光敌人甚至比潜入过关还要难得多，没有地图和额外的存档点，也没有感应系统和Tag Shoot，敌人如豺狼一般成群结队，极富挑战。

不过，本作对枪械的一些细节设定仍然有些草率。在前几代中狙击枪必须用长条盒子装，到达行动地点后需要先组装起来才能狙杀目标。其他枪械——像霰弹枪和冲锋枪，即使是收枪也只能是用左手提着，搬个尸体都会掉在地上。而在这一代游戏中找到狙击枪或冲锋枪后，只要按一下收枪键，枪械就会消失得无影无踪，到想用的时候又可以随手掏出来，再也没有需要组装的问题——这大概是被装进四次元空间袋里了，我们只能这么解释……此外，武器装配的升级系统也被取消了，只能在关卡中临时捡敌人的使用，这样的设定实在是太快餐化了，让人颇为不爽。

这个杀手不太冷

在《杀手——赦免》的游戏伊始，47号受雇于契约代理组织ICA，将要刺杀的目标居然是曾与自己同生死共患难，并在前作中协助自己假死复仇的线人戴安娜。戴安娜不惜性命与ICA做对，只是为了救出一个神秘的女孩维多利亚。她在面对枪口时，请求老搭档帮忙保护维多利亚，47一口应允。

维多利亚可不是什么柔弱的萝莉，凭借项链的神奇力量，她在游戏中赤手空拳战胜了十几条大汉上演“萝莉无双”。据剧情推测，她很有可能就是新一代的克隆人杀手。而游戏中的大反派们——伪善的企业家布雷克和他的儿子莱尼，ICA的老大特维斯和他的冷艳女秘书翡翠，这帮恶棍对维多利亚和那神奇的项链虎视眈眈。在维多利亚被莱尼劫走后，被ICA视为叛徒的47号也踏上了追击之路。

提起这种大叔+萝莉的冒险组合，让人很容易联想到经典电影《这个杀手不太冷》。事实上很多欧美游戏都喜欢用小女孩角色来衬托主角的英雄形象——战神奎托斯、萨姆·费舍尔都曾为了自己的女儿搏命。在《生化震撼》的海底城中，若没有小妹妹的柔弱，又怎能衬托出大老爹的英勇无畏。同样，看似冷酷无情的47号，在拯救小萝莉的斗争中也绽放出了人性的光辉。

此外游戏中的彩蛋也有不少，让IO公司在其他系列游戏中的主角登场亮相——玩家可以在靶场偶遇林奇，在法庭关的监狱通风道里见到凯恩，在孤儿院那关还有IO另一款作品《迷你忍者》里边的小忍者玩偶。

由于发行商Square-Enix对本作颇为满意，想要进一步挖掘这个品牌，所以续作的开发也顺理成章地提上了日程。下一部续作将由开发过《杀出重围3》的Square-Enix蒙特利尔工作室担纲制作，几位IO的老牌制作者也会过去协助开发，而再下一部作品则依旧由IO开发——就如同动视公司交替开发《使命召唤》的Treyarch和Infinity Ward一样，Square-Enix认为这种开发方式能最大限度地发挥出品牌价值。

换了开发组，制作风格可能也会改变。续作想必会对维多利亚的神奇力量作进一步的解释，还有可能换主角，或许主题会是hitman & hitgirl……

不过不管怎么样，能快点玩到游戏续作，对玩家们来说总归是个好消息。


狙击枪可从裤兜里随意掏出，本作在细节上略显不足


制作商公布了续作的概念图

HITMAN ABSOLUTION

47号克隆杀手的前世今生

姓名：无	生日：1964年9月5日
别名：Tobias Ripper	性格：冷酷、沉默、精明
代号：47	身高：188CM
编码：640509-040147	身份：克隆人
性别：男	职业：杀手

在杀戮中寻找自我
《杀手——代号47》（2000.11.19）

知道怎样在最复杂的情况下以最快的效率去终结一个人的生命，却连自己的名字都想不起来的47，在逃出罗马尼亚的一家疯人院之后只能从事一种行当——职业杀手。他的出色表现得到了奉行“英雄不问出处”原则的神秘组织ICA的注意。在新东家旗下，47的工作变得更加职业化和系统化：ICA会把客户的需要交代给47的美女联络人戴安娜（Diana），由戴安娜将任务具体化，并提供必要的装备和情报，完成后将酬金打至47的私人账户。



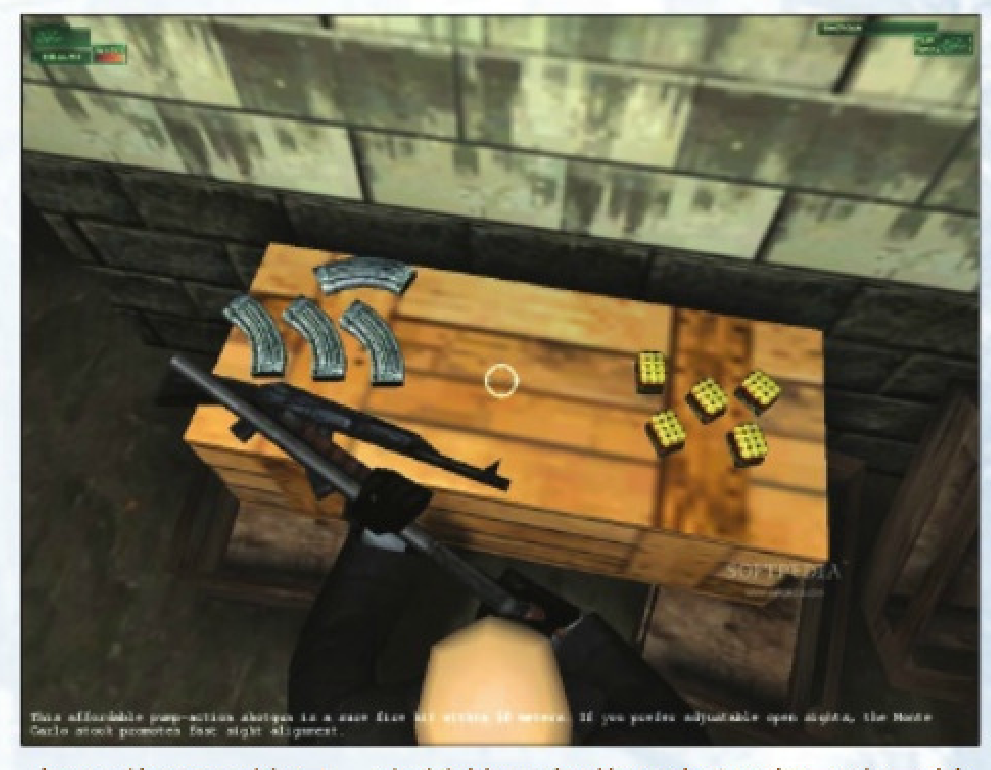
按照新的日程计划，47分别前往香港、哥伦比亚、布达佩斯和鹿特丹，陆续干掉了红龙帮舵主Lee Hong、南美毒枭Pablo Ochoa、奥地利新纳粹分子Franz Fuchs和俄国军火贩子Arkadij Jegorov。然而与以往任务不同的是，47发现这4个目标彼此之间有通讯往来，更让他颇感意外的是这4个素未谋面的犯罪大亨似乎都认识自己。而且他们都有一个共同的联络人——奥托·奥特梅尔（Otto Wolfgang Ort-Meyer）博士。

与此同时，戴安娜也发现了这批任务背后隐藏的秘密——为了保持组织的隐秘性，ICA的章程规定一般不允许从同一客户那里重复接受杀人合同，只有中央情报局、军情五处这些经常需要进行黑色行动的情治机构才有资格成为ICA的“固定雇主”。而这一次下达“批处理任务”的，却是一个自然人身份的客户，他的名字正是奥特梅尔。更让人不可思议的是，47很快就接到了最后一个任务——前往罗马尼亚撒图玛雷疯人院，也就是自己的起点，去杀死奥特梅尔博士。



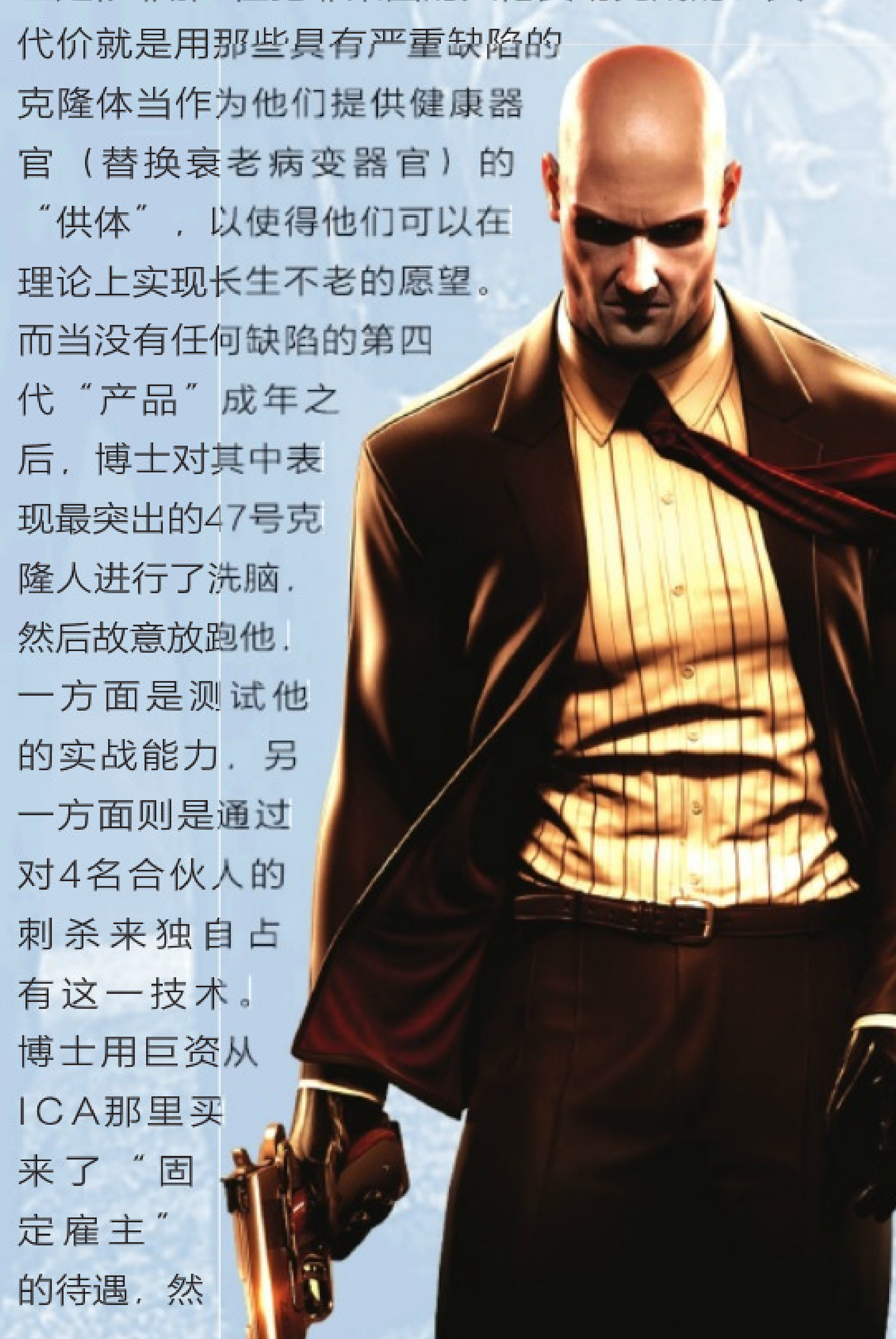
多边形的脑袋瓜子、三角形的手臂……虽然图像即便在当时也算不上一流，但HM初代却为杀手主题营造了成熟的游戏系统和超棒的氛围

这个雇主要求反过来杀死自己的“任务”，很有可能是一个危险的圈套。但47已经没有时间顾虑那么多，因为他知道这份荒诞的合同能够揭开自己的身世之谜。在隐藏在疯人院地下的庞大实验基地内，47终于见到了这次任务的目标兼雇主——奥特梅尔，这个科学怪人在看到大光头之后非但没有任何恐惧，相反表现得异常兴奋，通过这个疯老头之口，47终于获知了一切的真相：原来自己是博士“人类改造计划”的产物，其基因正是来自于先前杀死的4个地球上最危险的犯罪专家与眼前站着的这位怪博士。5个目标之所以相互认识，是因为早在50年前他们曾经在法国外籍军团中一同服役，当其他人在退役后回到各自的国家经营犯罪集团的时候，奥特梅尔则用“五人团”的DNA开始了罪恶的基因试验。



与五代不同的是，之前的四部作品都没有异次元枪套出现，任何长枪都无法塞入西服口袋藏起来，但你可以通过合适的服饰搭配，拿着长枪大摇大摆地走进敌人的巢穴

在47所属的第四代克隆人之前，这个计划正是依靠那4位犯罪集团的大佬资助完成的，其代价就是用那些具有严重缺陷的克隆体当作为他们提供健康器官（替换衰老病变器官）的“供体”，以使得他们可以在理论上实现长生不老的愿望。而当没有任何缺陷的第四代“产品”成年之后，博士对其中表现最突出的47号克隆人进行了洗脑，然后故意放跑他，一方面是测试他的实战能力，另一方面则是通过对4名合伙人的刺杀来独自占有这一技术。博士用巨资从ICA那里买来了“固定雇主”的待遇，然



后对47进行遥控指挥，最终将他召回到了自己的身边。在看到完美的产品已经圆满完成了“测试”后，丧心病狂的博士放出了量产版杀人机器——48号克隆人对47展开围攻。47则毫不犹豫地杀死了这些“兄弟”，并伪装成48中的一个（这是47职业生涯中难度最低的一次伪装），找到了奥特梅尔，一把扭断了“父亲”的脖子。在SWAT部队将大楼团团包围之际，47从被制服的一名特警身上扒下了一套衣服给自己换上，然后以不动如山的姿态从正门走出大楼，消失在了无尽的黑暗中。

点评：2000年是以Quake为代表的FPS和以MGS为代表的潜入游戏在动作题材电玩作品中唱主角的时代，HM系列的首款作品在这样的背景下显得相当另类——在一个小型沙盒地图中，玩家所扮演的47除了明确的任务目标之外，没有固定的线性流程和模式，甚至连一张完整的场景地图都不提供。从找到目标到将其终结之后离开现场，整个过程中不会有任何提示。想完成任务，玩家就必须将自己带入一个杀手的角色，将重点放在观察、准备和计划，而不是疯狂的扣动扳机上。大光头的独门绝技——换装，正是为了这一目的而存在的。《杀手——代号47》为整个系列标志性的玩法奠定了坚实的基础，然而可惜的是，诸多经典设定，如独立的掏枪动作、长枪不能藏在衣服口袋中、狙击枪必须以零件方式存放在手提箱内等等，均在最新作品《赦免》中被彻底抛弃了。



这是《沉默刺客》中一个让人久久不能忘怀的日本任务，到达目标要塞正门前除了要躲避忍者巡逻队外，还有隐藏在高塔中的狙击手——即便在伪装的情况下，只要在雪原的空旷地带暴露时间超过5秒，47就会当场死于非命



重返圣彼得堡——2代中一个异常出彩的关卡，它将紧张感和压迫感一直延续到47抵达撤退点的那一刻

在黑暗中反省自我
《杀手2——沉默刺客》（2002.10.30）

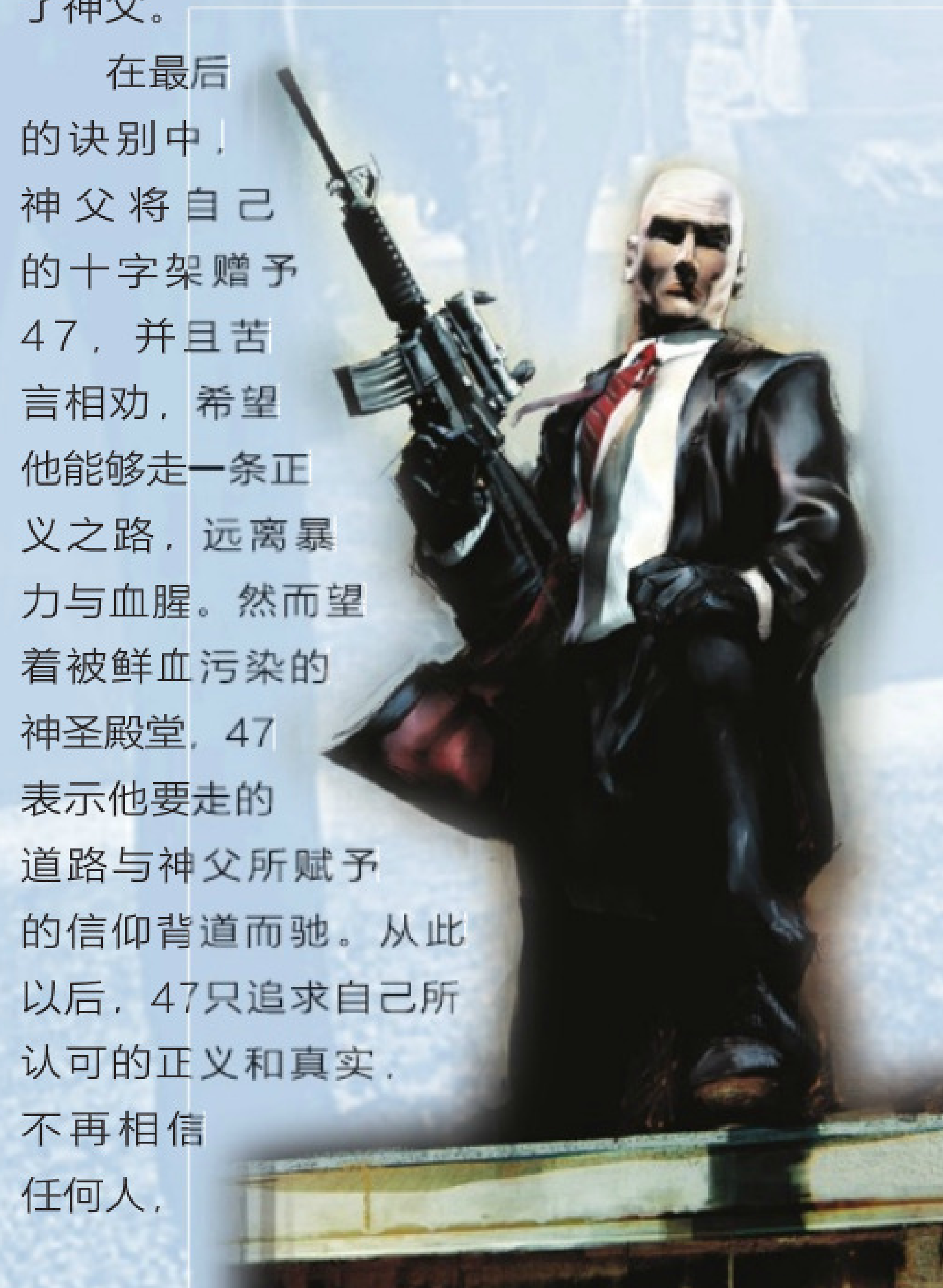


在通过记忆碎片拼凑出自己的全部的黑暗记忆，获知自己原本就不应该出现在这个世界上这一事实之后，47选择了逃避。整整两年时间，他在西西里岛上的冈川诺修道院中靠当园丁为生，在上帝的光辉之下，在老神父维托里奥（Vittorio）慈祥的目光中，47通过信仰找到了内心的平静。即便在他鼓起勇气来到忏悔室，坦白了自己的所有“罪行”之后，维托里奥神父依然认为47的内心是善良的，这更是坚定了大光头的信念。然而好景不长，随着神父被一群黑手党成员绑架，失去精神支柱的47终于明白自己永远也无法逃离黑暗的过去。47通过戴安娜联系到了一直认为他已死在疯人院中的ICA高层，要求组织能够提供关于神父的情报，作为交换，他将再度为公司披挂上阵。

在接下来的一系列任务中，47先后前往俄罗斯、日本、阿富汗、马来西亚和印度，去刺杀看起来毫无联系的目标。尽管ICA在将一笔笔巨额酬金不断汇入47私人账户之余，也在动用各种资源追查神父的下落，但除了“绑架者是俄国黑帮”以外并无任何有价值的信息，在发现坚定的信仰不足以让自己摆脱命运的枷锁之后，47甚至开始相信神父已经死于非命。

然而就在此时，戴安娜揭露了一个惊人的事实：此次系列任务又一次来自于同一个客户，他就是俄国黑手党匪首Sergei Zavorotko，也就是47在初代中杀死的俄国军火贩子Arkadij Jegorov同父异母的弟弟。Sergei显然对为哥哥报仇不感兴趣，他绑架神父的目的是诱使47重新出山，然后通过ICA操纵他为自己的一宗核武器交易罪行进行灭口。就在此时，一位联合国防止核扩散部门的官员找到了ICA，要求这个非官方渠道为其除掉这个可能会引爆核大战的疯子。47欣然接受了这一任务，并且在本作故事的起点——冈川诺修道院的忏悔室中将Sergei击毙，从他手中解救了神父。

在最后的诀别中，神父将自己的十字架赠予47，并且苦言相劝，希望他能够走一条正义之路，远离暴力与血腥。然而望着被鲜血污染的神圣殿堂，47表示他要走的道路与神父所赋予的信仰背道而驰。从此以后，47只追求自己所认可的正义和真实，不再相信任何人。



这就是真正属于他的信仰。他将十字架挂在了修道院的大门上，带上从这里得到的教训，义无反顾地踏上了自己的黑暗之路。

点评：《沉默刺客》在沿袭了前作整体框架的同时，在两个环节上进行了画龙点睛式的处理——评价系统的引入对玩家的行为进行了规范化，SA（Silent Assassin）自从本作开始成为了所有HM玩家的追求。尽管游戏依然可以用胡砍乱杀的方式进行，在中低难度下采用“清场”方式的效率甚至比正常的游戏方式来得还要快，但在关底评价中你只能得到“超级屠夫”“精神病患者”这样的下等评价。评价系统的到来并没有对游戏的高自由度进行任何限制，而是让玩家从杀手的行动价值观去出发，追求路线最佳、连带破坏最小、成本最优、风险性最低的行动方式。此外，怀疑指数的引入对换装系统的实际效果进行了具体化，通过HP槽下方的“怀疑槽”（Suspicion Bar），玩家可以看到敌兵此时对47的警觉度，即便是穿着和他们一样的衣服，在引起怀疑之后如不迅速离开现场的话也一样会被揭穿。本作发挥“百变秃君”技能的不仅仅是换装，还需要注意到手中武器与伪装身份的协调性，例如装扮成俄国士兵的时候手中可以拿着AK47大摇大摆地进出敌人军营，但此时如果一不小心亮出银色双枪，则会立刻引发敌兵的“围观”和接下来的枪声大作，除此之外，快速奔跑、开锁、爬梯子等行为也会被视为可疑。这些具体化的设计提升了玩家行动中的技术含量，相应的也提高了游戏的耐玩度。

在伤痛中总结自我
《杀手——生死契约》（2004.4.30）

作为形同死神一样的存在，47的敌人在他出道后短短数年时间中呈几何级增长，其中既有各国警方、保安公司，还有其他的杀手组织，因为作为ICA的象征，47为组织抢走了杀手行业三分之二的业务量。2004年3月17日，当47顺利地在巴黎歌剧院完成了针对两个虐童变态狂——男高音Alvaro D'Alvade和美国大使Richard Delanhunt的刺杀之后（该任务是四代《血钱》的正式关卡），他被当地警察发现。在逃离过程中，Albert Fournier督察击中了47。拖着伤痛的躯体，47来到了自己的藏身处，随即陷入昏迷。接下来的故事，完全是丧失意识的47“脑补”的产物，玩家将跟随他残留的意识，重新回到罗马尼亚的那家恐怖的疯人院，在被痛苦扭曲的记忆中重新体验一个个熟悉而又陌生的刺杀。



此后在ICA指派的一名黑市医生的帮助下，47恢复了神志，他在法国宪兵特遣队（GIGN）和警察的团团包围下逃脱，前往机场登上了一架私人飞机，并且第一次以面对面的方式看到了戴安娜。他们的下一步的计划，是前往大洋彼岸的美国。这里既有报酬丰厚的任务，同时也是另一个神秘杀手集团（在四代中出现的The Franchise）的势力范围。47即将在北美开始的职业生涯，所面临的挑战比以往任何一次任务都要险恶。



《生死契约》着力刻画的是47冷峻面容之下黑暗扭曲压抑的精神世界，画面的重口味程度让很多玩家难以接受

点评：《生死契约》是“杀手”系列在游戏系统上进化力度最小的一款作品，但它在系列发展历史上却具有里程碑意义。本作首度启用了Glacier引擎，它极大地提升了视觉、音效和敌兵AI的表现，虽然以闪回主导的任务让老玩家们颇有不满，但在通过新引擎“复刻”的老关卡中，我们很清楚地感受到了技术进步给游戏体验带来的正面效果。日后的《血钱》和最新作品《赦免》，均是建立在《生死契约》所进行的技术储备之上。



在死亡中升华自我
《杀手——血钱》（2006.5.30）



47在《万福玛丽亚》的旋律声中一动不动地躺在百合花丛中，《血钱》标题画面的这一幕让所有玩家震惊——这个叱咤风云的杀手为何会成为葬礼的主角？本作采用了完全不同于以往作品的叙事方式：47的所有行动，都是由坐在轮椅上的前任FBI局长Alexander Leland Cayne向记者Rick Henderson当面叙述的。过去两年以来，他一直都在追捕47，并且最终“成功”了。

从2004年发生在巴黎歌剧院谋杀案到近期白宫遇袭事件，Cayne滔滔不绝地向新闻界描述着47这个可怕的角色。然而玩家很快就发现这个道貌岸然的家伙在撒谎，比如他将大量克隆人杀手的出现归咎于“47将奥特梅尔博士的研究资料高价卖给了黑市”。

Cayne的真实身份是ICA的竞争对手——以芝加哥为大本营的美国本土杀手集团“The Franchiese”的创始人，他们一直都在培养自己的克隆人杀手用于制衡ICA的影响力。最初两个杀手集团只是单纯的商业竞争关系，双方的特工绝不可能因为抢生意而大打出手。然而当美国总统Tom Stewart提出的关于克隆人研究合法化研究的法案即将在参众两院通过的时候，身为掌门人的Cayne再也坐不住了，因为这样将威胁到自身在克隆人军事化研究领域的垄断地位。于是Cayne准备发动先发制人的攻击：一方面派遣手下以Mark Purayah II和Mark Parchezzi III为代表的克隆杀手消灭潜入美国境内的ICA人员，另一方面则勾结副总统Daniel Morris，准备对现任总统实施刺杀行动，从而让Morris根据《第二十五号修正案》（规定了总统职务出缺时，应由副总统继任总统职务）在非经选举的情况下入主椭圆形办公室。

尽管47在白宫西厅中挫败了这起阴谋，然而The Franchise的根基依然无法撼动，更重要的是这个杀手组织真正的主人——幕后控制美国政治的影子社团Alpha Xerox，已经将破坏他们所制定的游戏规则的47视为了眼中钉。在整个国家机器和杀手集团的双重搜捕下，戴安娜用她所擅长的“诈尸”技能，让被注射后进入假死状态的47逃过了被武装人员乱枪打死的后果。

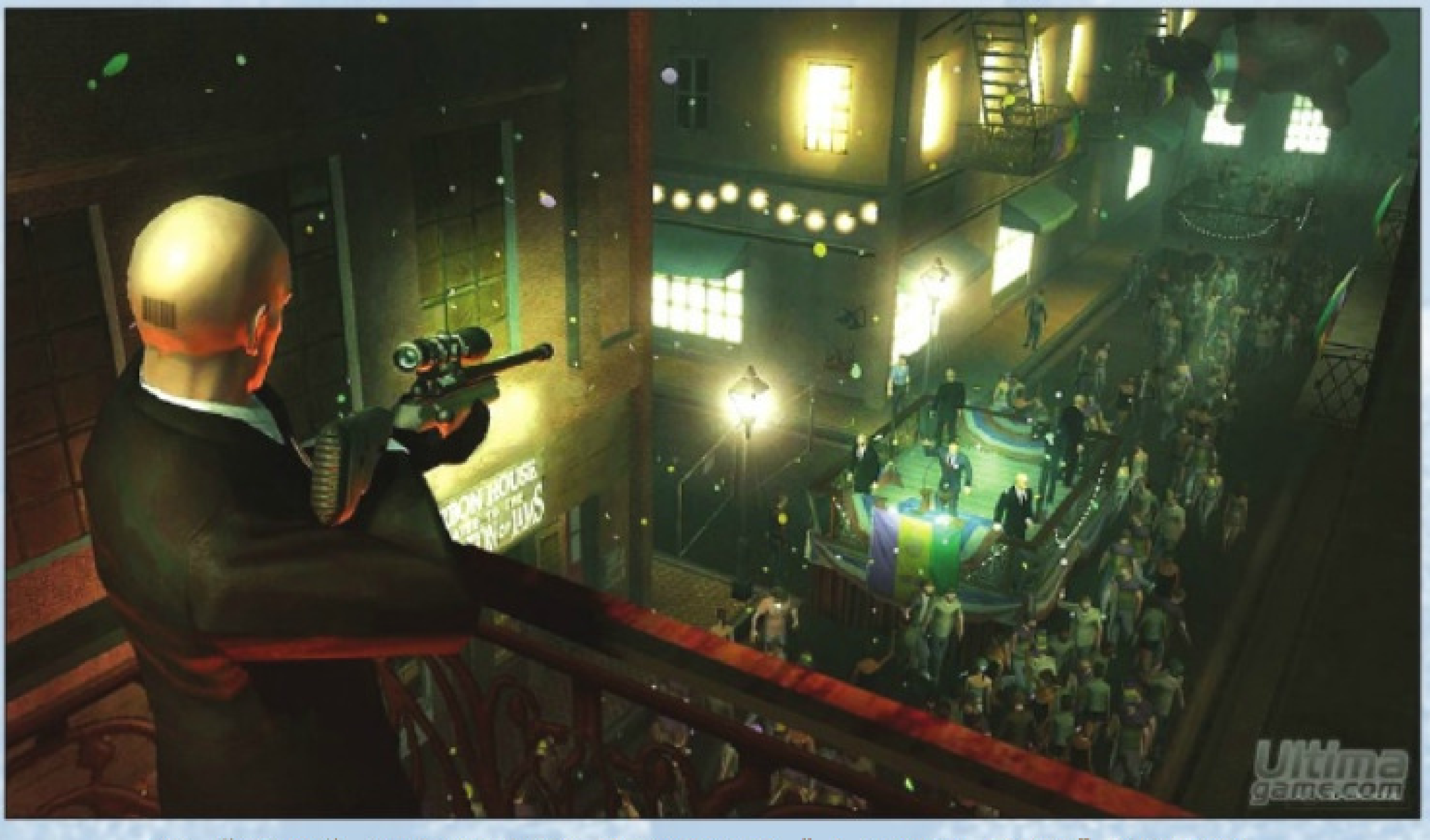
The Franchise的全部骨干成员参加了数日后举行的“葬礼”，对于他们来说，只有看到47被丢入焚尸炉化为灰烬之后才能放心。伪装成一名志哀者的戴安娜将“遗物”——银色M1911双枪放在了躺在棺木中的47的胸前，并且给予了复活之吻（唇膏上有假死状态的解药）。苏醒之后的47在第一时间就明白了戴安娜的用意，他毫不留情地操起双枪，用暴风骤雨般的子弹对葬礼上全部的参加人员（包括一名无辜的牧师和之前提到的那位记者）表达了自己的“谢意”。

从此以后，光头杀手只在世界上留下了一个传说。然而，关于他的传奇依然在继续。

点评：继第一部的冷峻、第二部的宗教仪式感、第三部黑暗压抑的意识流表现手法之后，HM系列的第四部作品《血钱》为玩家带来了一场用暴力美学书写的视觉盛典。“十步杀一人，千里不留行”已经不足以形容47在本作中亲身演绎的刺客艺术，纤维线勒人、无声手枪爆头



《血钱》的户外画面表现力大幅度增强，墨西哥刺杀毒贩的外景简直可以当风光片去欣赏



在《血钱》中已经出现了5代游戏“人群潜入系统”的雏形。

已经沦为了相当土鳖的杀人方式。现在，大光头的追求是将对目标的终结变成是一次意外事故，比如故意打开烧烤架燃气瓶的安全阀后，等待目标在点火时被炸死，在吊灯上布设微型炸药，让目标走到下方时被砸死，抑或是将自己伪装成勤务人员，待目标站在窗台边缘的时候来他个“A little push”……无论对于警方、新闻界还是目击者，都不会发现死神在现场所留下的任何痕迹！

《血钱》在动作性方面进行了大幅度的加强，相当多的环境物品——如射钉枪、灭火器、餐刀、起子都可以充当武器使用。除了杀人的纤维线，47还多出了不少非致死性技术，例如可以用就地击晕的方式来解除对方的反抗能力，而场地中随处可见的箱子也为玩家的“藏尸”预留了足够多的空间，让47不至于穿上新衣还没走几步就因为尸体被发现而遭遇通缉。尽管枪战从来都不是HM系列的重点，但本作依然破天荒地加入了武器、防具的自费购买（而不是从二代就开始的缴获武器自动入库），以及枪械改造系统这样让“刺客”玩家们瞠目结舌的设计。

当然，动作元素的增加并不是为了鼓励玩家大开杀戒。本作新加入的恶名系统（Notoriety System）是继二代评价系统之后又一个对玩家行为规范化起到至关重要作用的创新。每一次任务完成之后，除了固定的等级评价外，媒体也会对行动进行反应——可能是一则对“不幸事故”的简要报道，也可能是头版头条大幅渲染的血腥凶杀案，如果玩家的行为过于高调，报纸上甚至还会出现由监控系统拍摄到的“直播”图片！与以往的“Mass Murder”这种除了难听一些以外不会有实质性伤害的低级评价不同的是，47的高调行为会影响到接下来的任务——当形象被公众所知之后，你会发现在接下来的任务中不仅仅是警卫，就连路边遛狗的大妈也能一眼就认出你来。为了避免“知名度”对日后行动的严重干扰，需要通过行贿和付费给其他杀手小队清理目击证人的方式来消除自己的“影响力”，这是一笔不菲的开支，如果总是要“擦屁股”，那么玩家很快就会发现自己陷入了入不敷出的窘境。

在拯救中理解自我：《杀手——赦免》

代号47，他是一名杀手，契约代理组织旗下的金牌杀手。

杀手的心是总是孤独的，少有亲情，鲜有伙伴。若说伙伴，戴安娜曾是他唯一的伙伴，他们相互信赖，配合无间。她提供的情报支持和安全服务，让他如鱼得水、后顾无忧，从容应付各种惊险任务。可是去年戴安娜突然倒戈，销毁了所有的账目和记录，曝光了所有的客户资料，然后逃得无影无踪。

现在组织追踪到了她的下落，把一份刺杀契约交给了47。他会认真的履行契约，这是基本的职业素养。

一个杀手，只认契约，不论亲疏。

精品	总评 8.7
制作	IO Interactive
发行	Square-Enix
类型	第三人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	8.8
画　面 Graphics	8.7
音　效 Sound	8.5
创　意 Creativity	8.5
剧　情 Story	8.7

1.刺杀戴安娜

“47，钱已经打进你的账户了，欢迎来到芝加哥。”耳机里传来特维斯的声音。47站在街头，从橱窗里望了一下自己的影子，笔挺西装里包裹的他，面无表情，肃穆冷峻。“很高兴你能接下这个任务，47。我知道，追杀一个曾经的同伴不是件容易的事，可我们不能放任戴安娜不管。我当然可以派一支军队过去，可这活不是他们那些大老粗干的，祝你好运！”

47驾驶一辆冰激凌售货车来到了一座庄园外，情报显示戴安娜躲在这里。庄园里戒备森严，但对于潜行高手来说，这些安保措施形同虚设。他用洒水系统调开了温房的守卫，攀爬悬崖进到了建筑内部。从一间卧室里找了点儿安眠药，投放到大厅的咖啡杯里，安保主管喝了咖啡睡成一头死猪，门卡顺利入手。

“47，干得好！本来戴安娜就如同我的女儿，我也有点不忍，可是组织得保证低调和机密，戴安娜这样的叛徒我们不能留着，你最好清楚这点。”特维斯似乎担心47心软，在那边耐心地叮嘱着。

来到浴室外面，蒸腾的雾气里呈现戴安娜玲珑曼妙的身影，水珠不时的滚过玻璃，让脂玉般的躯体忽而朦胧，忽而清晰。黑黑的头发轻轻撩起，戴安娜的脸转了过来，诧异地望着玻璃另面的他。47的枪发出轻微的响声，玻璃碎裂，戴安娜湿漉的身体倒在血泊中。

47放低手里的枪，俯身低声问她：“我该杀了你的，为什么这么做？”“47，请回话，发生什么事了？”那边的特维斯意识到发生了状况，语气焦急。47关掉通讯系统，静静地等待戴安娜的回答。

“我们都被划定了自己的界限，包括你，47，我们都曾信守荣誉……”躺在地上的戴安娜喃喃说道，眼中流露出一抹哀伤。47握住她的手，听她继续讲述：“看到那孩子我不能坐视不管，所以，把她从医生身边带走，我想你会理解的。我的衣柜里有封信，在特拉斯发现之前，请带那女孩逃走，拜托！别让她成为你这样的人，答应我！”47听了，脑海里划过一些冰冷而残酷的画面，那是他的童年在实验室里接受各种实验的情形。他找到了信封，里边除了信纸还有枚硬币，是他送给戴安娜的，曾答应过她用这枚硬币可以差遣他做任何事情……

维多利亚坐在床上，脑海里回响起戴安娜的话：“有一个男人会带你离开这儿，一路照顾你，你要听他的话，不用怀疑他所做的任何事。很抱歉，我不能和你在一起，有一天你会明白这些。”

门被推开，一道光亮洒进阴暗的屋子。维多利亚望去，一名光头男子越过床铺，拨开窗帘朝外面探望，一边说：“你知道我是谁，跟我走！”维多利亚微声问他：“她死了，是吗？”光头男子朝外面走去，未作回答。

两人来到郊外，47烧毁了逃跑用的车子，然后把枪指向维多利亚，厉声喝道：“戴安娜为了你才会背叛组织，为什么组织想抓到你？为什么？”维多利亚后退着说道：“求你了，别这样。她是我唯一的朋友，是她把我从医生那儿带出来的。”47听了，回想自己儿童的时代都是在实验室的恐惧中度过，明白她也是组织的实验品，语气变得温和起来：“说说那些医生们的事。”“很模糊，就像……一个噩梦，可是又想不起来。”“我们得赶快离开这里！”47转身说道。

2.万事通鸟叔

自己带走了维多利亚，特维斯一定非常震怒，他会指派手下寻觅自己的行踪。47接下来要秘密调查戴安娜身上发生的事，不宜将维多利亚带在身边。于是冒雨拜访了市中心白蔷薇孤儿院的修女玛丽，委托她照顾维多利亚。



你知道我是谁，跟我走！

“那一定是你提到的孩子，快点进来！”和蔼的玛丽将维多利亚招进门里。“谢谢你的帮助，这个女孩很重要，请收下这个！”47毕恭毕敬地奉上一叠钞票。玛丽推开他的手，肃声说道：“我会照顾好她的，孩子。”临别时，47嘱咐维多利亚：“在我将事情搞清楚之前你就呆在这儿，戴安娜说你需要那条项链，别弄丢了。”

维多利亚抚摸着胸前的项链，问：“你会回来吗？”“我会一直守护着你。”47坚定地回答，走进雨幕。

在雨中漫步行走，清冷的街道上人迹寥寥，污秽遍地，涂鸦满墙。暧昧灯光里的女孩们，涂妆抹粉扭动腰肢招揽着生意，潮湿的空气里传递着阵阵的淫声浪语。

47找了间小旅馆作为歇身之所，然后给鸟叔去了电话。鸟叔喜欢各种各样的鸟，尤其是信鸽。他耳聪目明，消息灵通，想要在江湖道上收集情报，找他就没错了。鸟叔的声音沙哑低沉：“在你见到我之前得摆平一件事，亲爱的。唐人街有个家伙需要料理，他号称唐人街之王，是你无法精确理解的类型，总之我是不想再见到他了。”看来，鸟叔在正餐前，需要点甜点开胃。

47来到唐人街，这里人潮涌动，熙来攘往。那个唐人街之王呆在集市中心的亭子里，还雇了两名警员来保护他，只是这个二货还是个吃货，经常跑到食摊蹭吃蹭喝。47在市集上找到一个鲜鱼摊，偷取了河豚的精囊，那是河豚毒素最强的部位。避开警员溜到食摊里边，敲晕了厨师在馄饨里边下了河豚毒素。悄悄地走正如悄悄地来，身后的唐人街之王抚着肚子痛苦倒地，毒发身亡。

刺杀了唐人街之王，47如愿见到了鸟叔——眼前这位邋遢枯瘦的男人。一辆老式巴士就是他的栖身之所，里面堆满了鸟笼，乱羽纷飞，空气里弥散着酸臭难闻的气味。“什么，你疯了吗？让我去调查组织？你一定是疯了！”鸟叔叫道。“是的，我想知道组织为什么很想要那个叫维多利亚的女孩，开价吧！”47平静地回答。

鸟叔吞了一下口水，用手指了指47手中的箱子，说：“我要你最宝贝的东西。”箱子里是47所有的武器装备，每一样都是世界顶级的配置，其中包括M1911改制的银色双枪，是他刻不离身的家伙。47毫不犹豫地将箱子扔到桌上，转身就走。“等我电话，亲爱的！”鸟叔在后面叫道。

3.德克斯特的计划

在旅馆里枯等了几天，47回顾戴安娜身上发生的事，联想到自己童年所遭受的痛苦折磨，愈发觉得一定要保护好维多利亚，不能让她再遭受自己那样的磨难。但是，纵使她是组织的改造对象，也不必这样大动干戈的精英尽出，甚至不惜杀掉得力干将戴安娜，这是47一直难解的疑问。

不会再和戴安娜一起工作了，他身体里好像缺少了什么，心理的倚仗还是什么，他说不清楚。拿起剃刀，他将后脑的条码刮去一半。此后的47，不再完整。

鸟叔终于来了电话：“我问了鸟儿一个问题，它给我的答案是一个名字：布莱克·德克斯特，一名武器制



我们该走了，找一个安全的地方


47对维多利亚说：“我会一直守护着你。”

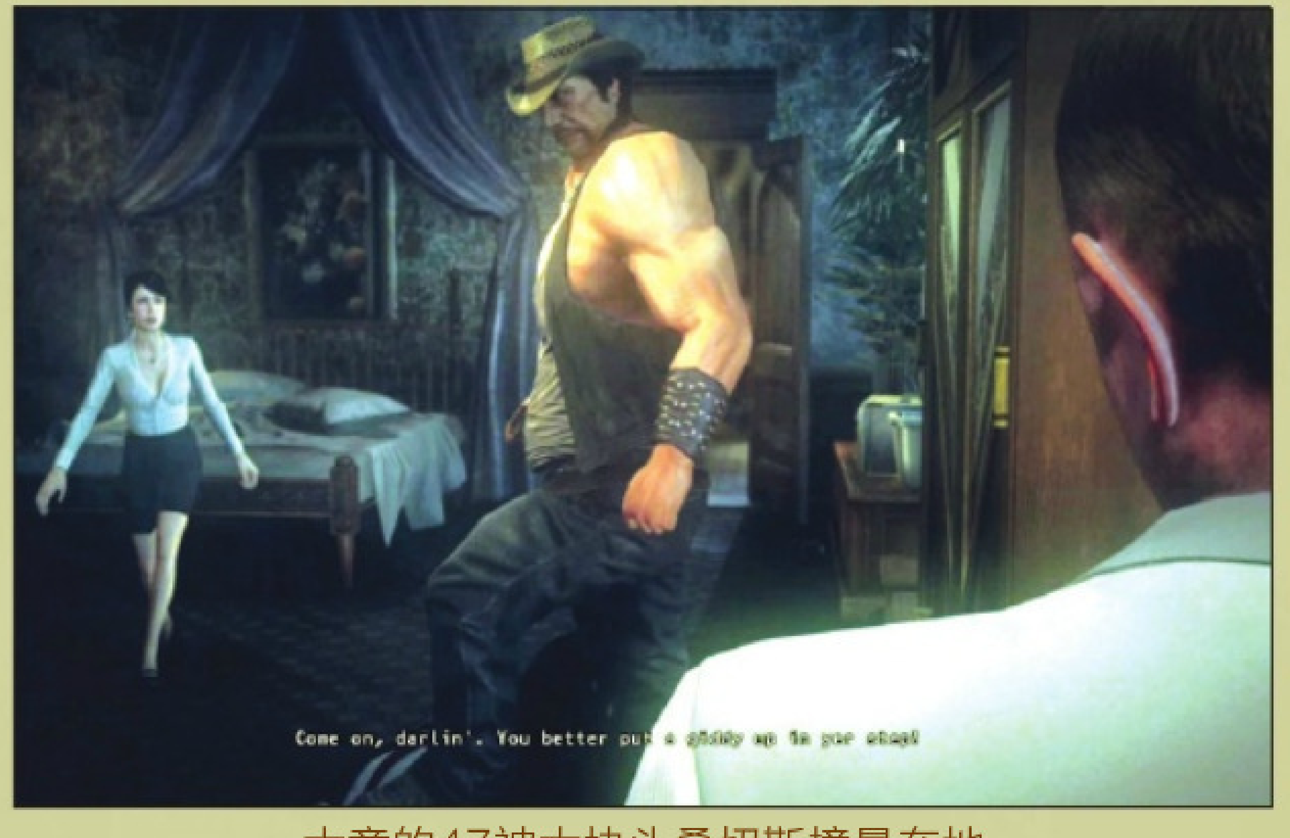
造商，正在满城寻找你的女孩，他住在终点酒店899房间。”

鸟叔的情报从来不会有错，47相信这点。但组织的秘密一向封锁得很严，那武器制造商闻风而动，说明情报是从内部流出来的。谁是内奸不得而知，他只知道维多利亚是无辜的，他得找到这个德克斯特，了解他的意图。

突破守卫们的层层防护，47潜进酒店8层。这里的保镖防守得更为严密，他潜入一间放映室，在主餐厅里放起了爱情动作片，保镖们三三两两地跑到餐厅大饱眼福，47则如一只轻灵的猫爬进通风管道，前面就是899房间。

听到房间里一个男子的说话声：“那个维多利亚很值钱，不管她是不是那种超级神童什么的，只要我们抓到她，就等着数钱吧。”“她听起来像是你某个实验室弄出来的东西。”一名女子说道，“谁问你的意见了，给我安静的干好我吩咐的事就行了！”那男子粗鲁地喝道。

爬出通风道，外屋坐着一个大块头，47悄悄走到他的背后套上钢丝，不想那厮力如蛮牛，一弯


大意的47被大块头桑切斯撞晕在地

身将47给抛了出去。47撞破房门，跌落在地，昏厥过去。“桑切斯，你就学不会敲门吗？”那男子正是德克斯特，嘴里愤然骂着，看来受到的惊吓不小。在他旁边站着的女子则是他的情妇蕾拉，怔怔地望着昏迷不醒的47，惊愕地问：“他是什么人，条子，还是私家侦探？”


德克斯特示意蕾拉和桑切斯离开，随后在房间里燃起大火

大块头桑切斯走进房间踩住地上的47，德克斯特端详着47，惊恐地答道：“才不是见鬼的私家侦探，而是阴魂不散的幽灵，一个杀手！”稍顷，他转忧为喜，兴奋地拍了下蕾拉的屁股，雀跃道：“哈哈，现在情况不同了。干得好，桑切斯！”

这时门外传来女服务生的声音，德克斯特将她骗进房间，一刀割喉，然后将刀放到47的手中，阴阴地笑道：“我干掉了传说中的金牌杀手？没什么比干掉你更令我更开心的。”随后将手里的烈酒洒在地毯上，划起一根火柴……

4.逃亡

醒来后的47发现身边躺着一具女尸，房间里浓烟滚滚，外面的走廊响起杂沓的脚步声，连忙推过一只柜子顶住房门，然后跳窗逃跑。惊魂稍定，心里暗暗自责，他一向的行事原则就是成为毫无存在感的鬼魅，一切暗中行事，方才自己行动太过草率，低估了大块头的身手，才承受如此的结果。现在芝加哥的警察一定包围了这里，被他们撞到的话，杀人的罪名是逃不掉了。他得尽快逃到街上去，混进人群离开是非之地。

穿过守备森严的图书馆和杂乱不堪的贫民住宅区，47成功地混进了火车站。警方接管了车站，停开所有车次加以排查。47随机应变，潜进控制室破坏列车信号，登上一趟列车逃脱了围捕。

在列车上给鸟叔打去电话：“你的情报是对的，武器商德克斯特在寻找维多利亚，我得在他找到之前阻止他。”鸟叔回道：“已经快找到了，想听我的意见么？带着那个女孩逃走吧！”“从来不喜欢逃命之类的，我喜欢的是面对。”47道。

鸟叔道：“那好吧，给你说件事。德克斯特固然是残忍的龟孙子，你还得小心他生意上的伙伴。杜姆·奥斯曼德是狐精俱乐部的老板，卑鄙下流，阴险狡诈，哪怕以我的标准，他也是个讨厌鬼。这家伙人脉很广，如果德克斯特联系他的话，找到孤儿院只是时间的问题。”47听了一怔：“你怎么知道的。”鸟叔嘎嘎笑道：“别忘了我是万事通。”

希望镇的大火球酒吧，一位形貌猥琐的大叔正贪婪地啃着火鸡腿，朝对面的德克斯特说：“知道了，你想要我抓一个小妞。”“她叫维多利亚，杜姆会电话通知你地点。韦德，明白？”“一个小妞这么多人去抢，一定很特别的，我得带帮小弟去，这表示费用得加倍。”“带上莱尼，找到她之后让他带回来。”韦德听了吐出一根鸡骨，笑道：“小菜菜莱尼？那得三倍价格。”

德克斯特朝旁边一名瘦弱的小弟示意：“莱尼，快给这位大哥点根烟。”莱尼正在吧台上刻画着自己的名字，听到吩咐连忙丢下手中的刀，蹒跚地走过去从兜里掏出火柴。韦德一把抢过火柴，将满是油污的右手在他的衣服上擦了擦，嘿声道：“臭瘸子莱尼，来啊，乖乖跟大哥走！”莱尼慢吞吞地挪动脚步，不满地叫道：“闭嘴，韦德！”韦德走出酒吧，空气中回荡着他的笑声。

德克斯特咬着雪茄，面露笑容：“老韦德太可爱了，我真的太喜欢了！”旁边的蕾拉皱眉道：“这肮脏的家伙差点让我刚吃的东西都吐出来了。”德克斯特道：“也许这就是我喜欢他的原因。”

5.猎人的目标

潇潇雨中，47来到了不列颠街。前面就是狐精俱乐部，现在满城的警察都在追捕他，这样冲进去显然不是明智的做法。他在街上敲晕一名巡



贫民区里，警方在搜查凶杀案的嫌疑分子



希望镇大火球酒吧里，德克斯特和蕾拉约见韦德

警换上一身警服，顺利进到俱乐部的舞厅。

大厅里灯光炫目迷离，舞曲震耳欲聋。丰乳肥臀的钢管舞娘在台上卖力地表演着，观者如潮。舞台的一侧有些私人舞室，一些猥琐大叔喜欢在幽暗的房间里单独和舞娘呆在一起，据鸟叔的描述，杜姆很喜欢这口。

47从守卫身上搞到一张钥匙卡，用它进入一间屋子，这里和私人舞室一窗之隔，屋里有部摄像机，看来杜姆还有自拍的爱好。耐心地等候，杜姆和舞娘进到房间里私会，等女孩离开，47举起手中的枪扣动扳机……

一击得手，47穿过职员通道进入杜姆的办公室，打开电话答录机听到一段录音："嘿，我是韦德，已经派小弟抓鸟叔了，如果他真的和杀手是一路货，我得把他的翅膀剪掉。德克斯特闻到了钱的味道，我们也跟着分杯羹。再见，老伙计，找到那女孩的位置给我回个话。"



扮成厨师穿越超市



47来到孤儿院探望维多利亚

她，这幢建筑里最安全的地方是哪？""呃……是地下室！""你快下到那里，我带着维多利亚与你会合。"

47从病床上抱起维多利亚，沿着走廊朝电梯走去。瘦弱的维多利亚穿着粉红睡衣，蜷缩在他的怀里喃喃吟道："谢谢，你回来了，像你之前说的那样……可是，我好害怕。""别担心，我答应戴安娜保护你的安全，我知道你所经历的一切，从此没人能再伤害你了。"

将维多利亚送进电梯，47开始搜寻韦德的下落。孤儿院里到处都是匪徒，修女们遭到屠杀，病房和走廊上血迹斑斑，尸陈纵横。韦德的手下是如何找到这里来的？47心里存下疑问，如果是鸟叔背叛的话，那他又失去了一位朋友。

又冒出来一个韦德！47从旁边的保险箱里找到了维多利亚的相片，现在不但维多利亚有危险，连鸟叔也成为他们狩猎的目标，连忙给鸟叔打电话："你说的没错，杜姆在找维多利亚。不过你也得小心，一个叫韦德的家伙找你去了。"鸟叔的声音有点小激动："你得马上给我滚到这里来，那人是个彻底的疯子！我的处境那是相当的危险！"

赶到鸟叔的老巴士，早已人去车空，车里一片凌乱，显然他走得很匆忙。从流浪汉的口中得知，鸟叔跟着一群人去了市中心。47意识到不妙，连忙开着鸟叔的老巴士赶往孤儿院。

鸟叔望着离去的巴士，轻声叹道："47，看来你来不及了。"身后韦德的枪正指着他的头，鸟叔朝他耸耸肩，道："韦德先生，你会怎么做？去找那个女孩还是浪费一颗子弹呢？毕竟时间不等人啊……"

6.白蔷薇孤儿院

从鸟叔的衣柜里挑了件西装，虽然不太合身，也好过维多利亚看到邋遢的自己。进入孤儿院，听走廊的修女窃窃私语："孤儿院里没有孩子们真是空旷啊，我还想和他们一起去郊游。"47连忙加快了脚步。

在病房里见到了修女玛丽，维多利亚躺在床上昏迷不醒。"很高兴你能来，维多利亚生病了，之前还好好的，可转眼间就……"47端详着维多利亚，面色潮红，呼吸均匀，只是颈项上的项链不见了。

"她的项链呢？""在梳妆台上，她弄坏了锁扣，我把它修好了。"47将项链取在手里，轻轻地给她戴上，维多利亚立刻睁开了眼睛。院外传来沉闷的轰响，47问玛丽："我得立刻转移

来到地下锅炉房，看到韦德和莱尼劫持了玛丽和维多利亚。在韦德的嘲笑羞辱下，恼怒的莱尼枪杀了修女玛丽。趁着一瞬间的混乱，47将韦德击倒在地。莱尼则握着手雷劫持了维多利亚，一瘸一拐地挪向出口，嘴里叫嚣着："死秃头，有种就开枪，和这妞一起归位！还有韦德，你叫老子什么？跟莱尼混就是现在的下场，让老子开心的话或许会教你几招，不过老子现在忙，你去死吧，记住下辈子别再惹莱尼了！"现在47投鼠忌器，只好放莱尼离开。

47从韦德的口袋里搜到车钥匙，还有一个火柴盒，上面印着南达科他州希望镇大火球酒吧


怯懦的莱尼在韦德的嘲笑下枪杀了玛丽

的字样，里面还有莱尼的亲笔签名。

驱车朝南达科他州驶去，47的脑海里映现出蒸汽里戴安娜那曼妙的身体，回荡着她的话语：“我们都划定了自己的界限，包括你……”“别让她成为你这样的人……”循着火柴盒上面的线索或许能找到莱尼，找到维多利亚。47的心里暗暗发下誓愿，所有威胁到维多利亚的人都要付出代价，包括莱尼、德克斯特和特维斯。



47眼看着维多利亚被莱尼劫走

7.小小礼物

鸟叔知道背叛47会有什么后果，他需要找一个强大的靠山。于是约德克斯特见面，商量加入他的团伙。德克斯特却不买账：“我已经抓到那女孩了，要你有什么用？”“我的消息灵通，可以为你找个好买家。”

德克斯特不屑地说：“以为我连追踪你手机这么简单的事都办不到么？那个婆娘又换了个花名字，叫翡翠是吧？！”他示意大块头桑切斯修理鸟叔，一边朝着远方的山峦抒发情怀：“啊，多么美妙的一天，我太爱这个国家了，只要有头脑和肝胆，就能实现自己的梦想。”被揍惨的鸟叔喘息道：“没错，她就是组织里的翡翠！”

“翡翠，她是组织里的人？组织和维多利亚有关联？”德克斯特示意桑切斯放开鸟叔。“没错，他们都是危险人物，如果敢耍他们，跑到天涯海角也会被找到，如果你找我做中间人的话……你想想看，那女孩能让组织出动金牌杀手，说明她的价值至少是几百万！”

德克斯特点点头，道：“说的没错，这情报有用。不过，鸟人，你那张狡猾的脸若再让我见到的话，我会把你埋葬在春天里！”

鸟叔望着绝尘而去的德克斯特和桑切斯，咬牙道：“以为能把我踢出局？你马上就有麻烦了，我会为你准备一个小小的惊喜。事实上，每个人都会大吃一惊！”


鸟叔希望能加入德克斯特的团伙，却遭到一番羞辱

47来到了南达科他州，宁静的小镇沐浴在金色的晨晖中。走进大火球酒吧，看到吧台的桌上刻有“莱尼”的字样，他用手指了指。侍应生说道：“莱尼，每天中午12点都在理发店！他的发型每天都需要维护，牛逼哄哄，犀利无比。”

正要赶往理发店，意外地接到鸟叔的电话：“嘿，老朋友，在享受惬意的乡村生活？那儿的人都热情好客么？哦，对了，为何不去麦克加蒙德的武器店逛逛呢？那里有我的一份小礼物。”

47来到小镇的武器店，展柜里摆放着他的银色双枪，特别的显眼。这就是鸟叔所说的礼物，当初他拿走的装备，现在又送回来是什么意思？还应该相信他吗？


在小镇的武器店里取回自己的银色双枪

管他呢，现在他必须得把枪带走！他差点就想砸了展柜拿枪走人，但直觉告诉他还是小心为好，店老板虽然垂垂老矣，但似乎不是个简单的人物，况且这里的保镖都带着家伙。他对店老板说：“我要它了。”“那是非卖品，孩子。”“总之我会带走它的。”“孩子，你看起来不像是小偷。只要你比外面的女孩射的好，我就把它卖给你，问题是你能行吗？”

靶场上有名年轻的女子，弹无虚发，枪法如神，47自信枪法不会输给她，但他没有时间可以浪费，得尽快赶到理发店找莱尼。于是悄悄的潜入到老板的办公室，从老板的身上偷取一个笔记本，从里边翻到一组密码，用它打开保险箱取得了钥匙。回到枪店大厅，趁保镖不备打开展柜，取回银色双枪。赶到理发店，伪装成理发师将莱尼劫持，带到镇外的荒漠。

8.无价之宝

倚在汽车上，47的手抓起一个青苹果，目光炯炯盯着莱尼，沉声问道：“女孩在哪？”莱尼的手里握着铁锹，颤抖地挖掘着沙穴，状若筛糠，声带苦腔：“要是告诉你的话，老大会宰了我的。”旁边的岩石上落下一只秃鹫，好像在等待着一顿美味。

“你不说我会杀了你。最后问一次，维多利亚在哪？”47咬了一口青苹果，缓缓说道。莱尼发出一声绝望的嚎叫，开始号啕大哭起来：“老大让我把她交给桑切斯，

他在城南的工厂里，晚上他参加那儿的一场比赛。”说完，这厮居然尿了裤子。

47驱车赶往城南工厂，至于莱尼，就扔在沙漠任其生灭吧，袭击弱小并不是件光荣的事情。

契约代理组织的总部在一艘豪华游轮上，特维斯正为维多利亚的事一筹莫展，这时翡翠走到了身边：“长官，你应该看看这个。一份来自老亲戚的礼物，断线好几年了，代号鸟叔。”特维斯轩眉一笑道：“呵呵，鸟叔么？名字还是我给起的呢。他偷偷飞走了，居然还知道飞回来，且看看他带回来的是什么。”



莱尼在47的逼问下吓尿了裤子

在特维斯和翡翠的面前是一只手提箱——47的武器箱。里面有张字条，画着笨拙的小鸟和一行字：我们有着共同的难题。

“妈的，是47。”特维斯吁了口气，吩咐道：“给那鸟人任何他想要的，我们得不惜代价找到47，找到他，也就找到了维多利亚。”

德克斯特抓到维多利亚后，将她交给武器实验基地的专家进行测试。不久收到专家的报告：“我们发现她的细胞被她项链里的同位素增强了，项链使她保持着旺盛的精力和卓越的体能，只要受到正确的训练，她会比任何人更强壮更敏捷。但要是把项链拿开，她就会变得很虚弱。”

德克斯特听到结果，开心大笑：“我知道组织为何这样急迫的找她了，我们中头奖了，哈哈，她就是个无价之宝。”然而乐极生悲，开心的笑容还未退去，蕾拉就跑过来报告说：“莱尼被绑架了。”德克斯特勃然大怒：“谁敢这么耍我？你是在开玩笑吗？该死的47！你现在赶快给组织的翡翠打电话，让他们准备好赎金！”

9.角斗之夜

德克斯特的武器制造工厂位于希望镇的南端，它差不多雇佣了希望镇近一半的居民。维多利亚就被藏在这间工厂的某处，47潜入工厂搜寻着线索。关闭外围安保系统，成功穿越了庭院和警卫站后，潜入到武器测试基地和导弹发射井。

在这座实验基地和组织的研究所一样，也进行着残酷的人体实验，以改善武器的杀伤性能，同时也进行着人体的改造，桑切斯就是阿瑟弗德博士改造出来的牺牲品。47将基地里的研究数据全部销毁，并将几名毫无人性的博士以“意外事故”的形式暗杀掉。

维多利亚已经被桑切斯转移到了别的地方，47前往地下竞技场寻找桑切斯的下落，据莱尼说，桑切斯会在今晚参加一场角斗赛。

“大家准备好观看精彩的角斗了吗？各位的兴致如何？今晚我们将看到终极大决战！我们心爱的桑切斯，将对决都市老男孩帕奇罗！”扩音喇叭里播放出激昂的声音：“对决马上要开始了，你们准备好了吗？”

确定了桑切斯的位置，47要找到一种接近他的方法，问出维多利亚的去向。前面是角斗士帕奇罗的车库，他正在教练的指导下训练。“出拳需要再快点，再狠点。对，打他的脸！如果出拳慢了，桑切斯会尽他所能来惩罚你。”在帕奇罗的附近站着几名保镖，47悄悄摸到他的身边，从椅子上拿走一只泰迪熊。



训练结束的帕奇罗发现泰迪熊不见了，脸色大变，朝教练嚷叫起来：“喂喂，你是不是碰了泰迪熊，它哪去了？得找到它，它是我的吉祥物。”教练不以为然：“得了，你以为是女主角么，这可不是碰运气，小子！”恼怒的帕奇罗吼叫道：“放屁，你懂得什么，没有泰迪熊我什么都不会做。”随后朝身边的保镖喊道：“还愣着干嘛，快去给我找回来！”等保镖和教练离开，47摸到帕奇罗身边将他

击晕，脱下他的面具和短裤。

戴面具是墨西哥角斗士的传统，47戴上帕奇罗的面具可以自由出入角斗场，只是短裤明显的小了一号，以至于人们议论纷纷：“那个穿着紧身裤的家伙是帕奇罗吗？紧身裤不会是他妹妹的吧！”“呵呵，桑切斯会像吃肉汁饼一样把他吃掉。”“这可不是什么选美比赛，穿紧身裤也无法平息桑切斯的怒火呀，哈哈！”。

角斗场里灯光聚集，鼓声连天，人声鼎沸。魁梧健壮的桑切斯，筋肉虬结，拳带风声。47脚步轻盈地避过他的冲拳，回身一拳捣在他的软肋上，随后拳如密集的雨点般砸在他的脸上，再接一个膝顶将他击倒，用反腕关节制服。

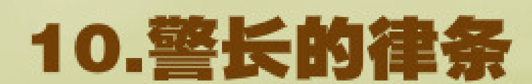
“维多利亚，她在哪？”“我不会告诉你的，你这该死的蠢货！”“我可以让你再疼一点！”47挥拳朝他的肘关节砸去，桑切斯发出一声惨叫：“啊，她在警长那儿！你不会找他麻烦的，他可不像我这样光明正大的和人打交道。”47松开了桑切斯，平静地说道：“谁都不可以找我的麻烦。”

等桑切斯起身，47朝他说：“你该知道，我不会让你活着离开。”桑切斯奋身挥拳，47堪堪躲过，一个扫堂腿让他弯下腰去，随后跳上他的后背肘击他的太阳穴，双手一错扭断了他的脖颈。山一样的桑切斯倒了下去，满场爆发震耳的欢呼声……

契约代理组织的总部，特维斯走在游艇的甲板上，身后的翡翠提着箱子紧紧跟随。“交换赎金的地点确定了吗？”特维斯问道。“是的，长官。在黑水大厦，我为你调集了3支小队。”翡翠回答道。“很好，抓到那个女孩后，再把小队派出去抢回我们的钱，哈哈哈。”特维斯笑着走进直升机舱，和翡翠一道赶往交易地点。


在角斗场挫败桑切斯，逼问出维多利亚的去向


最后击杀桑切斯



10.警长的律条

从桑切斯处得知维多利亚在斯库克警长手里，47动身赶往法院，希能进到那里的地牢找到维多利亚。傍晚他在怀基旅馆住下，洗个热水澡冲去一身的疲惫，穿上睡衣闻听到窗外传来细微的脚步声，不是一个人，而是一群！

拨开窗帘一望，心中暗惊，是圣组！圣组的队长拉桑德拉正扛着一支火箭筒望向他，他连忙朝一旁纵身跃去。火箭弹在身后炸响，烈焰腾空，屋倒墙塌。

圣组是组织旗下的一支精英刺客团队，8名成员都是修女装束，身段玲珑、举止优雅，天使面孔、蛇蝎心肠。她们通常两人一组出勤重要的刺杀任务，像这样整队出击的情况非常罕见，可见特维斯对自己和维多利亚的重视。

47潜踪匿形，分别在停车场、高尔夫球场、玉米地等地点，将分散的圣组成员秘密处决，然后来到了镇法院。

法院的大厅里矗立着正义女神雕像，蒙着眼罩，手持剑和天平。眼罩表示无视被告的容貌、权力、身份和地位，而剑和天平象征着惩奸除恶的制裁之力和公正的审判。


特维斯出动修女圣组追杀47

47进入审判厅，法官正在审理摩西非法闯入的案子，摩西在法庭上装疯卖傻，大放厥词：“他们用地精奴役着我们，第七帝国就要垮台了，我没有疯，我要自由……”

47离开审判厅来到楼上的图书馆，敲晕一名书记员换上他的制服。来到法庭楼上的阳台，这时控告方要提供录像证据，在播放录像的时候47在操作台作了手脚，使录像不能正常播放，法官只好宣布休庭几分钟，派技术人员去排查故障。47躲到大厅的厕所里，等摩西进来将其敲晕并换上他的服装。回到审判厅，法官采纳了录像的证据，判定摩西入狱两年，罚款1万美元，47随后被押进大牢。

等牢房外面的狱警背对的时候，47悄悄打开牢门，从旁边的门溜了出去。潜行到监狱的监控室，看到维多利亚被缚在一把椅子上，一名妆容妖冶的女人朝她说道：“记得和你一般大的时候，我还啥都不懂呢。”随后抬起皓腕拨弄了一下墙上

的开关。一股电流瞬间贯穿47的身体，他当即昏倒在地上。

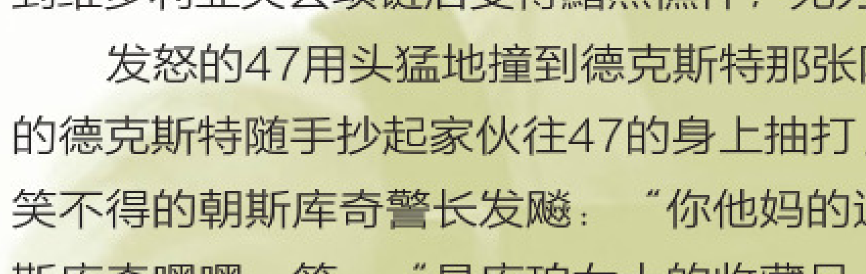
“耶，触地得分！干得好啊，库珀女士，我们多来几次，保证把这家伙电成烤猪。”斯库奇警长走了出来，看到人事不省的47高兴得手舞足蹈，连忙打电话：“你好，德克斯特，抓到你说的光头佬了，告诉过你我是很专业嘀。哈哈哈，嗯，他现在睡得跟婴儿一样。”



47在监狱的监控室找到了维多利亚，却被库珀给电晕了

47被一盆凉水浇醒，斯库奇警长站在他的面前：“早上好啊，大帅哥！”这时德克斯特和蕾拉走了进来，德克斯特问道：“说吧，莱尼在哪？你杀了我儿子？”47这才知道那个怯懦的瘸子是这家伙的儿子。看47不作声，德克斯特的拳头雨点般砸在47的脸上，几近疯狂。

“你想要强硬点？没问题，看到那边大家都喜欢的小姑娘了吗？”德克斯特指了指角落里的维多利亚，举起自己胸前的项链说：“我的科学家告诉我她能量巨大的原因，你现在看看她，像一只小猫般的温柔。”47看到维多利亚失去项链后变得黯然憔悴，无力地倚在墙角似乎奄奄一息。



发怒的47用头猛地撞到德克斯特那张阴险狡诈的脸上，差点仆倒在地的德克斯特随手抄起家伙往47的身上抽打，却发现手中是根情趣皮鞭，哭笑不得的朝斯库奇警长发飚：“你他妈的这玩意儿怎么带到这里来的！”斯库奇嘿嘿一笑：“是库珀女士的收藏品，呵呵。德克斯特先生请息怒，去忙你的事情吧，这里我来搞定。”说罢，回身一拳将47击昏。

11.大逃杀

再度醒来，47身在监狱的审讯室里，他解脱了手上的束缚，上前启动墙上的火警按钮，等走廊的警员走进来敲晕换衣，而后进入狱警的办公室偷回银色双枪，一路潜行离开了法院大楼。

院子里突然冲进来数十辆越野车，空中的直升机上，特维斯举着扩音喇叭朝下面喊话：“斯库奇警长？我们要接管你的城镇！”下面的斯库奇警长挥动手枪骂道：“你他妈的是谁？这个镇子是我的！”特维斯朝身边的狙击手示意，一颗子弹贯穿了斯库奇警长的大腿，斯库奇才明白他们是玩真的，狼狈逃窜。特维斯望着警长的身影，发出冷笑：“这头蠢猪！阿尔法小队，执行任务，掘地三尺也要找到47。”

维多利亚还在德克斯特的手上，47得找到斯库奇警长问出德克斯特的藏身地点，才能找到她的下落。现在镇上一片混乱，为数众多的特种精英部队开进小镇，他们装备精良，训练有素，布下天罗地网搜索着47的身影，肆意屠杀着镇上的居民百姓。

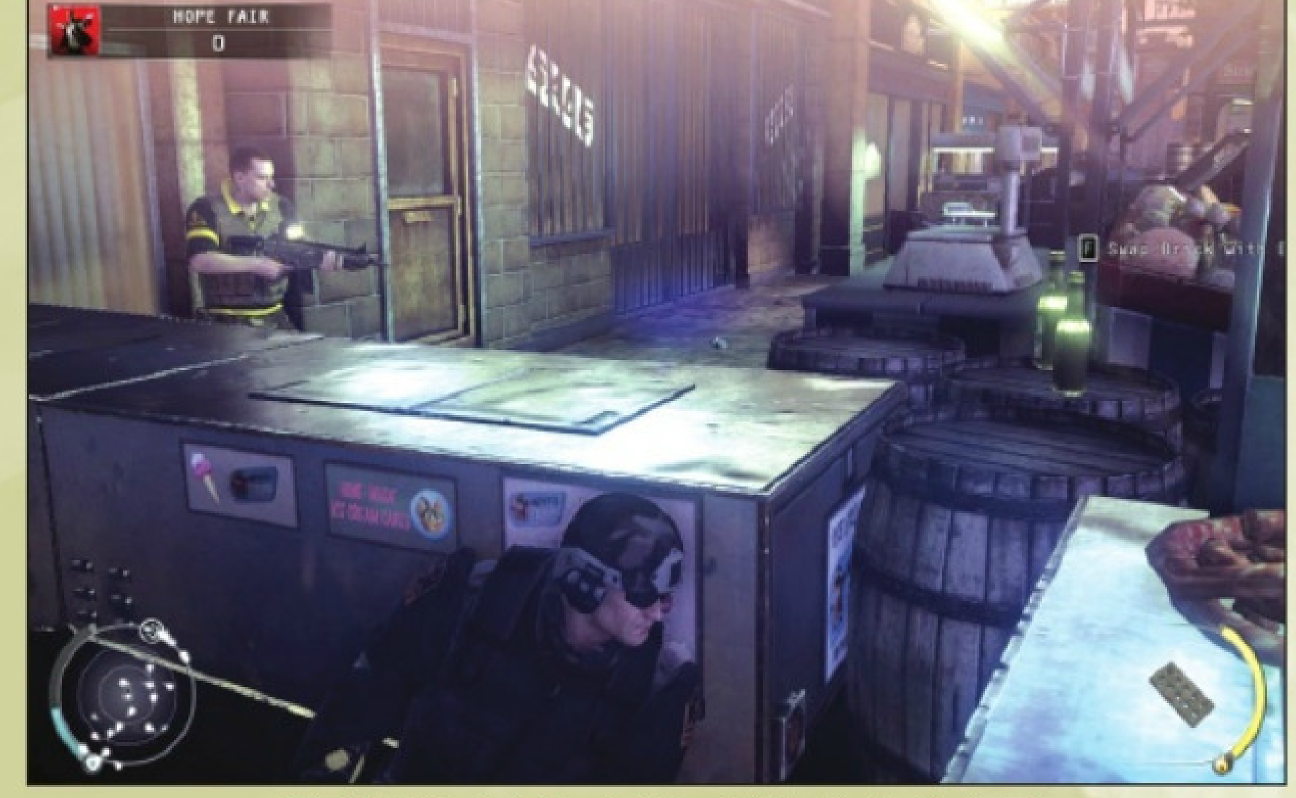
镇中心广场原本正在举办一场农业博览会，现今如潮的游人四处流散，荷枪实弹的重装士兵控制着这里，高处的窗户里不时闪动着狙击手的影子。枪声爆豆般响起，街道上笼罩着肃杀的气氛，47一路声东击西、躲躲藏藏，通过这片杀机四伏的广场和街道，经由一条小巷赶到教堂附近。

看到斯库奇警长从汽车里钻出来，跌跌撞撞地逃进小教堂。47推门进去，看到斯库奇倚在讲台的钢琴上，于是手握双枪朝他走去。教堂里的镇民惊慌起来：“他手里有手枪，警长快想办法！”神父看斯库奇的腿上流着血，跑过来问道：“孩子，你还好么？”却被斯库奇一把抓过来挡成肉盾，将左轮手枪顶住神父的脑袋。镇民们大嚷起来：“斯库奇警长，你是个懦夫，请放下你的枪！”

47停住脚步，疾电般地挥手射出一颗子弹，斯库奇颓然倒地。“求你了，我不能死在教堂里！”斯库奇呻吟道。“最后问一次，维多利亚在哪里？”“她……她在黑水大厦！”

拖着疲惫的身体和沉重的心情，47离开了希望镇，身后曾经美丽的喧闹小镇在火光中化为灰烬和废墟。这些灾难和苦痛，都是特维斯带来的。

返回灯红酒绿的芝加哥，47努力摆脱那种落寞的心情，以积极的心态应对莫测的未来。他前往服装店拜访老裁缝汤姆，换了一套整齐的西装，立刻英姿飒爽、焕然一新。



希望镇的市场上布满了装备精良的士兵


在教堂里一枪击倒斯库奇警长

12.黑水大厦

特维斯和翡翠乘坐直升机来到黑水大厦的天台，这是与德克斯特约定的交易地点。“你好，混蛋！”德克斯特打着招呼。“好，你个二货！”特维斯毫不相让：“女孩在哪？”德克斯特嘿嘿轻笑，这时蕾拉带了一位女孩过来，戴着头套看不清面目。“女孩安然无恙，想让她继续活着的话，就给我一千万，就是现在！”德克斯特得意地说道。



特维斯和翡翠赶到黑水大厦和德克斯特交易

特维斯摆摆手：“钱的方面，我没有这么大数额的签字权。”“你他妈在耍我吗？听着，事情不是这样的，你不找个有权限的人来，交易就告吹！”“让我跟上级商量一下……”还没等特维斯说完，德克斯特就拔枪朝那女孩的脑袋开了一枪，脸上露出轻蔑的笑。


诡计多端的德克斯特向特维斯要价1000万

“该死，混蛋！你疯了吗？”特维斯绝望地喊道。德克斯特哈哈大笑：“让你失望了？哈哈，对不起啊兄弟！”随手摘下了女孩的头套。不是维多利亚，而是斯库奇的女人库珀。他继续说道：“老板，这可不是开玩笑，马上交出一千万，要是敢耍花招，我会要得更多。”“好吧，你个二货。”特维斯无奈地挥下手，翡翠将箱子放到了德克斯特的面前。

“告诉我，女孩在哪？”特维斯追问。德克斯特拎着箱子转身离去，一边说道：“稍后会给你电话，再会了，亲爱的。赚到这样一大笔钱可真让我意乱情迷呢，呵呵”

德克斯特消失视线，翡翠不甘地问道：“长官，就让他这样走了？”特维斯应道：“他看上去没那么蠢，没人敢惹我的特工杀手，我们走！”

47根据斯库奇警长提供的线索，来到了黑水大厦。现在维多利亚在德克斯特的手上，令47担心的是，德克斯特会对维多利亚作出什么恶毒的事，来报复他对莱尼所做的事？

潜入电梯进到重兵防守的办公区，德克斯特的情妇蕾拉被一群士兵保护着，在办公室、博物馆和餐厅各处巡视。蕾拉是德克斯特的得力助手，现在最好先解决掉她。47潜入她的会客室发现有间密室，于是悄悄跟了进去。

蕾拉认出了47，脸上波澜不惊。她酥软地倚在床上，媚眼如丝，微分的双腿深处是黑黑的小蕾丝。“你真是个杀不死的硬汉，我最喜欢硬汉了！”蕾拉缓缓地站了起来。“维多利亚在哪？”47平静的问道。“哦，维多利亚，我们暂时不提她好吗？”蕾拉说着脱去了外衣，双手伸到身后……47不为所动，在蕾拉从身后拔出枪的瞬间，47手中的银枪射出的子弹贯穿了她的眉心，绽放出娇艳的死亡之花。

床上的手机响了，47拾在手中，里边是德克斯特的声音：“蕾拉，我们得走了，快点上直升机。一会儿我要好好的蹂躏你，就像对待战利品一样……”

停机坪上，打电话的德克斯特看到维多利亚正盯着他，对她说道：“别那么吃惊，姑娘，再怎么说你也在我的实验室呆过一阵子了，你应该感觉到家庭般的温暖。”一名工作人员拿着针筒走过去，维多利亚大声吼叫：“不要碰我!”抓住他的手臂将针管刺进他的眼中，接着出手如电，摧枯拉朽般于瞬间解决掉了十余名重装士兵，但最后被一名士兵紧紧抱住。

维多利亚的大暴走让德克斯特大开眼界，赞道：“小姑娘干得好，看来为你大费周章是值得的，快给她打镇静剂送上直升机！”

47赶到停机坪，将准备逃跑的德克斯特击倒在地，解开维多利亚手上的束缚，安慰她道：“很抱歉我来晚了，现在你没事了。”维多利亚站起来，紧紧地抱住47，嘤嘤的轻泣着。地上的德克斯特呻吟道：“莱尼，我的儿子，原谅我，还有我的钱……”

维多利亚冲了过去，打开地上的钱箱，喊道：“你的钱？给你！”将手中的钱箱朝空中扬



密室里的蕾拉色诱47

去，片片的美钞雪花般飞舞，随着空中的轻风，飘散于芝加哥的大街小巷。

尾声：赦免

“亲爱的47，当你读到这封信的时候恐怕我已经死了。你可能把我当成叛徒射杀，这样特维斯的阴谋就得逞了。请不要让那个女孩落回特维斯的手中，他的部门背着组织进行基因实验，维多利亚就是这项研究的最高成就，她的能力远在你之上。请给她自由的生活，好好的呵护她，杀死特维斯！”

47想起戴安娜的那封信，心里向她保证：维多利亚将来的命运是属于她自己的，他会保证她的安全。现在唯一的麻烦所在，就是特维斯。对于一个杀手来说，只需要一份契约和一个目标，他会知道如何来了结这件事。

现在的特维斯正躲在一片墓园中，其间驻扎着组织的精英部队，守备森严。47在墓园中刺杀了特维斯的得力助手翡翠，并解决了三名卫队长，最后用炸药破开一道墓室的大门，找到了满脸惊惶的特维斯。昔日的长官，如今躺在地上如同一条可怜虫。

“你永远也无法理解，你个愚蠢的光头！她会成为强大的杀手，如你一样，那是件多么美好的事。”特维斯说着脸上露出惨淡的笑容。47朝他举起了银枪，特维斯知道难逃此劫，追问道：“告诉我，你真的杀了她吗？戴安娜，她，真的死了么？”

“你永远都不会知道答案。” 47面无表情，扣动了手枪的扳机……



在墓室里找到穷途末路的特维斯


维多利亚的身后出现一道身影

维多利亚站在阳台上，脚下是汹涌的海涛。望着手里的项链，思绪万端。身后响起了轻轻的脚步声，问道：“戴安娜？”那人回道：“做你该做的，孩子！”

远处的崖边，47透过狙击镜正注视着她们……

走不出的围城
——浅析沙盘游戏的优劣势

■ 天津 半神巫妖



一、沙盘游戏终成正果

曾几何时，当大多数玩家都被机械的流程牵着鼻子走的时候，《上古卷轴4——湮灭》的爱好者们却可以骄傲地宣称自己完全不受主线任务甚至所有任务的限制——他们甚至可以在这个庞大的世界里打一个月的猎而不去做任何任务！但是到了今年年末，我们却发现《刺客信条3》的玩家同样可以在开拓地里打猎了，《孤岛惊魂3》的枪手们也开始逛风景了，还有两年才发售的《龙腾世纪3》也提前声明要做成沙盘了……

“沙盘游戏”这个称谓其实属于大而化之，我们提到的《侠盗猎车手》《上古卷轴》《辐射》等游戏其标准分类应该是“开放世界”，特征为架构一个庞大的虚拟世界，玩家在这个虚拟世界里爬山涉水时不会遇到所谓的空气墙和读取画面，而“沙盘游戏”则是其子概念，这一称谓特指拥有编辑器并且玩家可以自由编辑这个虚拟世界的游戏。

当然，大部分开放世界类游戏的代表作，比如《上古卷轴5》《辐射3》《孤岛惊魂3》都是有编辑器的，所以沙盘游戏也就逐渐成为开放世界类型游戏的代名词，本文将会沿用这个略显模糊的称呼。

沙盘游戏原本并不多见，1984年的星际模拟游戏鼻祖《Elite》奠定了沙盘游戏的一些基本元素，而直到2001年《侠盗猎车手3》的大卖才让沙盘游戏引起了大家的广泛关注，随后Bethesda所出品游戏的数亿美元销量则彻底让沙盘游戏登堂入室，成为业内争相研究、学习的对象，甚至《两个世界2》《哥特王朝4》这样明显不是顶级之作的游戏也会因其沙盘游戏性质而受到瞩目。

其实这和某些消费心理有很大关系，玩家买游戏如同买其他商品一样，都希望能做到物有所值甚至物超所值。花几十美元买一款游戏，如果是像《质量效应》



《质量效应》虽然拥有电影般的游戏体验，但是不如《上古卷轴》让消费者觉得值

《龙腾世纪》这样的线性游戏，那么40多个小时的游戏流程之后顶多可以走不同路线重玩一两次，即使游戏的过程有如电影大片一样精彩，几十美元也不过换来了不到100小时的游戏时间。但沙盘游戏则完全不同，玩家花费了几十美元，买来的却似乎是一个庞大的虚拟世界！他可以在其中自由生活、战斗、闲逛，上百小时游戏时间也许只是一个开始而已——更不用说大多数沙盘游戏提供的编辑器可以让玩家制作成千上万个MOD去丰富这个世界了。从心理上，沙盘游戏就给玩家一个“这游戏永远玩


《上古卷轴》中能让玩家记住的角色太少了，这种缺失不是精细的人物建模可以弥补的


《刺客信条3》中打猎虽然好玩，但是却导致任务被切割得七零八落


《刺客信条3》在沙盘世界塑造上很注重细节，注意雪地上的脚印

不完”的错觉，也就难怪玩家会觉得花这份钱物超所值了。

育碧公司在2012年年末推出了两款沙盘游戏大作——《刺客信条3》和《孤岛惊魂3》，后者更是提供了地图编辑器，这不能不说是《上古卷轴5》超1600万份销量所带给业界的启示所致。

二、有得必有失——沙盘游戏牺牲了什么?

凡事有利必有弊，把游戏做成沙盘绝不是游戏大卖的“必杀秘籍”，游戏业界也从没有过什么“只要怎样怎样，就一定不愁销量”的公式存在。沙盘游戏的制作者们用长达数年的时间去制作、丰富一个虚拟的游戏世界，势必会在其他一些方面降低品质，甚至很多时候不是制作商们不想用心，而是沙盘游戏这种类型反过来限制了其他方面的出彩。

首先我们来看看沙盘游戏近几年的代表类型——角色扮演。

也许是《上古卷轴5》太过有名，因此它几乎已经成为沙盘游戏的代名词了。也确实，这个庞大的虚拟世界里有丰富的地理地貌、真实的天气系统、功能齐全但是极易上手的编辑器……《上古卷轴5》将沙盘游戏做到了极致，尤其是它把握住了沙盘游戏的灵魂——“自由”二字的真谛。如果说《上古卷轴5》有一个贯穿始终的制作理念的话，那么就是“永远不要限制玩家”——自由，难道不总是一件好事儿吗?

在惊诧于其销量紧追《使命召唤》之后如能冷静一下，我们就会发现一个不能回避的事实——这世界上并没有沙盘游戏这种大类，《上古卷轴5》永远也脱离不了角色扮演这一与生俱来的标签!

作为一个沙盘游戏，《上古卷轴5》是近乎完美的，但是作为一款角色扮演，沙盘游戏却带给了它太多的弊端。这些弊端里最明显也是最难克服的，就是剧情的不连贯。

我们在一年多以前看到《上古卷轴5》第一部预告片的时候，往往都会被其中龙裔英雄用龙吼屠龙的雄风所折服，游戏也确实自始至终以带着牛角盔的诺德人龙裔英雄的形象宣传游戏，可以说这种贝奥武夫式的史诗感正是《上古卷轴5》极力要灌输给玩家的印象。但，什么是史诗?《荷马史诗》也好，《贝奥武夫》也罢，让人血脉贲张、欲罢不能的环环相扣的冒险历程才是史诗感的来源，而《上古卷轴5》原本模仿这些名作所打造的史诗剧情却因为其沙盘游戏的血统而丧失殆尽。

为什么?其实答案很简单，沙盘游戏鼓励探索，《上古卷轴5》最大限度给予玩家自由，这些原本是优势的特点却注定让玩家的游戏流程失去连贯性：玩家原本是要去解救一个村庄的，但是走着走着却进入了一片森林，遇到了一个支线任务让玩家去杀强盗。玩家准备去森林里杀强盗的时候又遇到了一个信使，让玩家去一个山洞里学龙吼。玩家去这个山洞里学龙吼的途中，又遇到黑暗兄弟会的杀手行刺，于是决定去调查……

如此一来，原本应该很紧凑的史诗剧情就这么被沙盘游戏的高自由度机制带到不知什么地方去了。角色扮演游戏本应该有的扮演感也因此大打折扣——那个原本应该去拯救村庄的英雄，最后其实加入了黑暗兄弟会成了一名杀手，而原因则是因为他在这世界里闲逛太久，被各种自由度搞得忘了自己原本的身份了……

而NPC的塑造也同样受到了沙盘游戏的限制，角色扮演爱好者们都会对众多游戏中的那些塑造得有血有肉的队友、NPC念念不忘——《质量效应》中的莉亚娜、杰克，《龙腾世纪》中的莫里甘、莉莉亚娜，甚至更早的《博德之门》中的艾黎、爱蒙、明斯克……

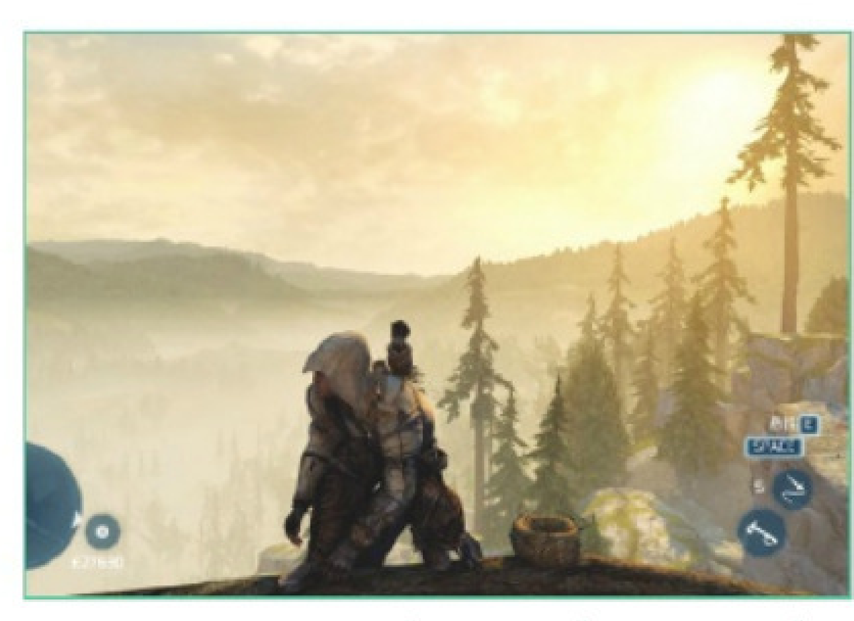
但是很少有人会记得《上古卷轴5》《辐射3》中有什么让人印象深刻的NPC，这恰恰是因为沙盘游戏鼓励探索而淡化人物塑造所造成的。队友在沙盘游戏中仅仅是一个作战伙伴，对话非常少。这种对话少的安排是必须的，因为队友的对话不是凭空而来，《质量效应》中队友的对话多是因为游戏流程到了某个剧情，所以可以安排不同个性的队友说出不同的话，但是在《上古卷轴》中大部分时间玩家都在满世界闲逛，队友能有什么可说的呢?自然也就剩下了“这山洞我没来过，进去看看?”这种不痛不痒的对话了。这种对话又怎能塑造出令人印象深刻的人物形象呢?

其次，我们再看看沙盘化的动作游戏。

刚刚发售的《刺客信条3》是这一类型的代表作。作为动作游戏，它没有角色扮演游戏所必需追求的剧情连贯、人物塑造，动作游戏只要做好任务系统和打斗系统就可以了。而恰恰就是这任务系统和打斗系统，照样因为沙盘化而受到了极大地影响，直接造成了《刺客信条3》在游戏体验上种种弊端。

在《刺客信条》系列游戏中，除了主线任务外，游戏安排了大量支线任务，这原本是任何一款游戏都必需的要素。但是在沙盘化了的这款动作游戏中，支线任务因为其地图的无比庞大而分散在了世界的各个角落，如何将它们串联起来就成为了一大难题。

在任何一款游戏中，支线任务虽然没必要同主线任务有必然的联系，但是也至少需要附和或者烘托整个游戏的世界观。但是在《刺客信条》中，那些诸如收集羽


这种风景图的增多让《刺客信条》越来越像《上古卷轴》了


原本打算做成沙盘游戏的《心灵杀手》因为无法克服沙盘游戏固有的弊端而临时改为线性

毛、送信、打猎等支线任务近乎完全游离于游戏主线任务之外。玩家打开《刺客信条》的地图，走几步就会发现一个收集羽毛的任务点，再走几步就是一个收信人。这些支线任务就好像刺客的那把标志性的袖剑一样锋利，将整部游戏的任务连贯性切割得七零八落。

偶尔也会出现《刺客信条2》中那样的解释：主角为了满足主角母亲的思念之情，所以才会四处收集羽毛。但是大多数时候，没人知道为什么一个肩负拯救罗马或者美国独立大任的刺客要在大战来临之前到处给人送信和捡羽毛。

到了《刺客信条3》，为了更好地向《上古卷轴》学习，除了以往的大城市外，游戏还增加了两块野外场景。这两块庞大的沙盘场景布满了森林植被和小溪、盆地，与此同时还有十多种动物，沙盘也被划分成几大块，每一块还有独立的打猎任务。

这种机械设计让玩家不得不漫无边际地穿梭于森林中，就是为了打一只兔子或者一只狐狸，而《刺客信条3》又没有《上古卷轴5》的自动行走键，玩家只得死死按住前进键和鼠标右键完成这些枯燥的“任务”——“用户体验”之差可想而知。

游戏的打斗系统也因沙盘化而受到限制，《刺客信条》系列一向是以做出接近历史原貌的著名城市为傲，因此主角的行动只能是以在这些城市的建筑之间跑酷为主，室内场景和有层次的另类建筑较少，这样一来，《刺客信条》的战斗也大多局限于同卫兵在街头较量，这就为玩家诟病的“刺客无双”埋下了伏笔——刺客很少暗中行刺，却总是公开比剑。没办法，谁让游戏是一个大沙盘呢？

三、走不出的围城也得走

就好像《围城》里说的那样，有人想出去，也有人想进来。BioWare忽然发现自己投入上亿美元的《质量效应》三部曲即便拥有好莱坞大片一样的游戏体验，系列总销量却赶不上投入只有两千多万美元的《上古卷轴5》这一部作品，于是到了《龙腾世纪3》上，制作人公开宣称要学习《上古卷轴5》的部分优点，尤其是沙盘这一块……然而在城内的人却苦笑起来：沙盘岂是那么好做？我们牺牲了多少才换来了沙盘游戏的销量！

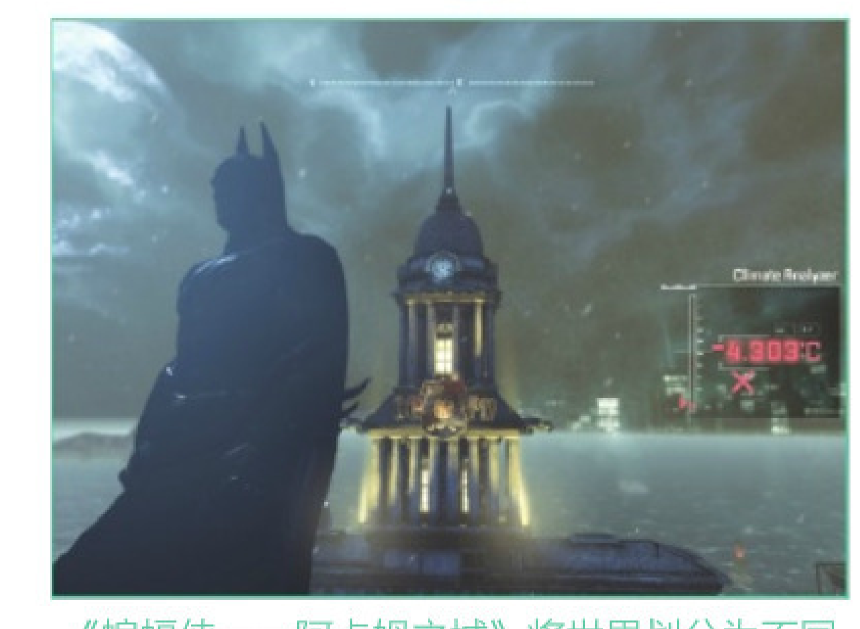
《刺客信条3》的游戏远景和地图比例走了一条真实化路线，而《上古卷轴5》正相反，虽然玩家置身于群山环绕之中，但是实际上无论是“世界最高峰”世界之喉还是瑞驰的丛林，玩家步行过去都不会太远，或者说，游戏地图虽大，但是玩家去任何一个地点都不会出现走很久才能到的情况——更何况游戏还提供了自动行走键。这都为游戏避免出现《刺客信条3》里按住鼠标右键和键盘上的前进键不放很久才能打到一只兔子的尴尬情况。

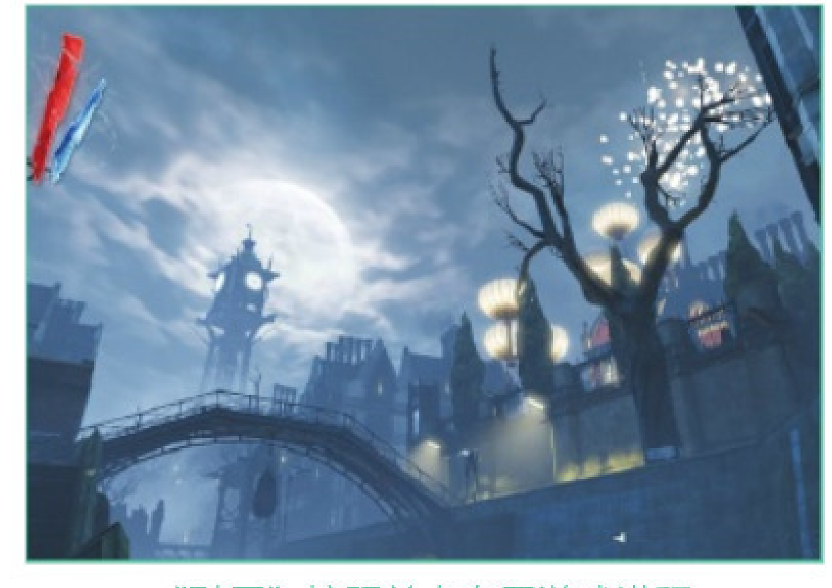
同样采取近乎真实的远景和地图比例的《荒野大镖客》却不存在这个问题，原因很简单，其美国西部的特殊背景导致玩家大部分都在马背上，骑马徜徉在风沙四起的荒原上反而成了一种乐趣而不是枯燥。

但是，《上古卷轴》解决不了自身剧情连贯性差的问题，《刺客信条》用大量CG解决了剧情问题却解决不了战斗、任务系统问题。围城外的人士开始反思这种单纯的大沙盘是否真的能做到尽善尽美。以《蝙蝠侠——阿卡姆之城》《耻辱》为代表的游戏，或者将世界分为几大区域，或者分为几大关卡，每一次只向玩家开放特定的小范围区域以供探索。

如此一来，剧情和任务的连贯性问题得以解决，玩家仍旧受到一条隐形主线的引导不至于偏离太远，但是又会在任务进行到某一区域后有探索这个区域的乐趣。当然，核心沙盘游戏爱好者会觉得不解渴，他们仍旧需要《上古卷轴》《侠盗猎车手》这样庞大自由的世界与无拘无束的游戏体验。因此，我们只能将综合二者需求的可能性寄托在未来的游戏软硬件发展上了。

是的，只有电脑软硬件继续发展，才能带给沙盘游戏真正的进化与完善。当一个游戏可以装下上千个脚本的时候、当同屏幕可以放下几千个人物模型的时候，沙盘游戏才能真正彰显出自身的巨大优势，彻底让玩家体验到虚拟游戏世界的最大乐趣。

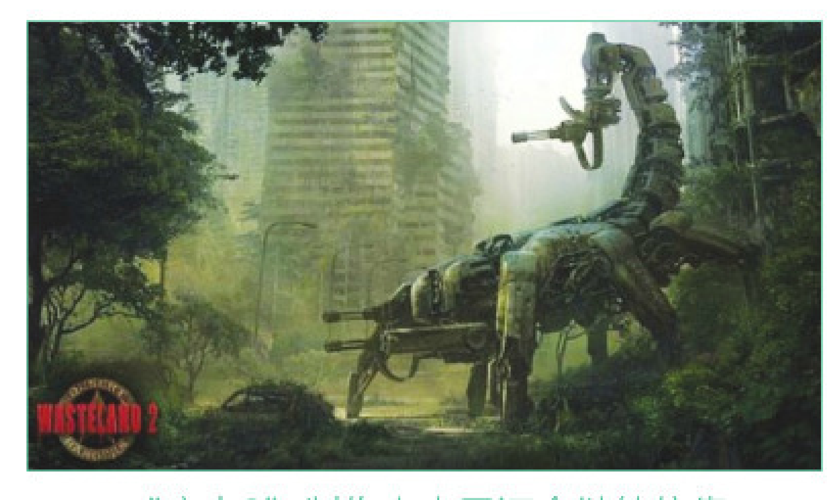

《蝙蝠侠——阿卡姆之城》将世界划分为不同区域


《耻辱》按照关卡布置游戏进程


如此丰满的人物形象总有一天会随着软硬件的进步出现在沙盘游戏中

积沙成丘，聚财成游
——募资游戏的兴起与展望

■ 重庆 木然



《废土2》制作人表示还会继续依靠Kickstarter“要饭”

我不是学金融的，对钱生钱那一套理论不甚了解，但是起码还知道集体经济这个概念：把有限的资源集中起来，为成员们谋取福利，赚了钱大家一起爽，没赚到就一块儿承担损失。这个方法帮助少数人先富了起来，是好事，是经济史上伟大的进步，和我今天要讲的东西也多少有一点关联——Kickstarter，这个名字你或许还感到有些陌生，但是近一年来，越来越多优秀的募资项目已令它声名鹊起，其中就有不少值得一战的好游戏，像黑曜石工作室的《永恒计划》、Chris Robert的《星际公民》、Brian Fargo的《废土2》，都在该网站上求得了存续之机。在玩家的援手下，独立开发者或小工作室从捉襟见肘的窘境中得以解脱，越过了“创意事业最困难的壁垒”——钱，从而有机会更好地为玩家服务。

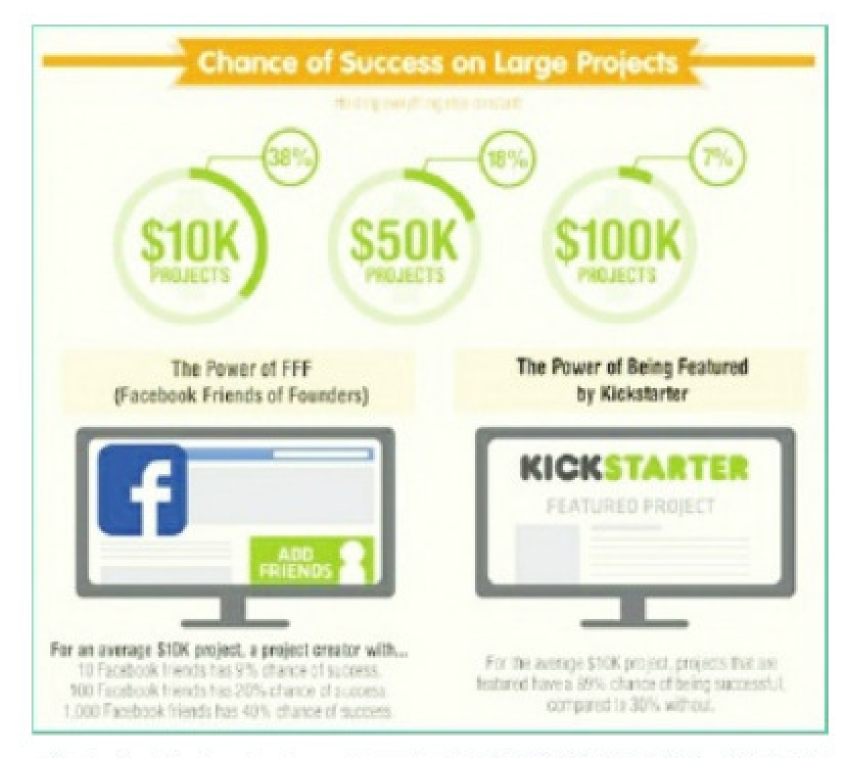
这就是募资游戏，它代表着网络时代集体经济的延伸与发展，也开创了一条绕过股东与开发商的新路。对于心怀国产单机复兴梦的我们来说，这又是一个实实在在的福音，一个足以启发国内诸多小成本或独立游戏开发者的好消息。毕竟国产单机不能总是只靠那几把“剑”来强撑，海纳百川才显辽阔，贤劫千法方证菩提，如果募资游戏能为这凋零的市场再注入一股活水，那么一切的探讨和尝试便有意义。在此，我愿意投石问路，抛砖引玉，将募资游戏的前世今生以及我对它未来（中国化）的展望一一呈现给大家。

“积沙成丘”的Kickstarter模式

“做游戏”，这三字曾经是笔者以及周围许多朋友的梦想，然而许多叫嚣着要搞“中国的暴雪”或做“中国的宫本茂”的朋友，到最后不是成了混吃等死的“程序猿”、灰头土脸的策划，就是黯然退出行业。且不论你有没有那个天分能力，也不看形势是否向这个行业倾斜，光是游戏开发所需的巨额资金，就足以令无数英雄汉望而却步了。一个大型游戏所需的开发团队大约在十几人到几十人左右，根据工作性质不同，他们的工资一般从月薪3000到20000不等，为了保证品质，一款游戏的开发周期大约在一到两年，这样就至少是两三百万人民币。公司运营、社保、日常开销是少不了的，而设备、引擎这些装备是不能省的。美工组的手写板、程序



《星际公民》6天完成筹资目标



有人为Kickstarter上不同融资额的项目的成功率做了统计，看样子想在K站上筹钱并没有想象得那么容易

组的测试服务器、动作捕捉、专业配音等等，哪一个不要钱呢？正版开发软件、授权引擎、平台，以及后期广告宣传的费用，足以让你在预算数字后面直接添个“0”了——如果这样还没吓倒你，那么老板、股东以及发行商的短视和趋利绝对会给你更多的“惊喜”，有理想的你忍不住对着手头的项目引颈呼嚎：“到底让我拿什么来拯救你，我的游戏？”

于是救世主真的出现了。

Kickstarter网站的创意来自一位名叫Perry Chen（中文译名佩里陈）的期货交易员，他本人因为热爱艺术自己开办了一家画廊，还时常参与主办一些音乐会。2002年他筹划在新奥尔良爵士音乐节上举办一场音乐会，最后却因资金问题而取消，这让他非常失落，进而就开始酝酿建立一个募集资金的网站。经过一系列的组织策划，2009年4月，Kickstarter终于上线了。Kickstarter的成立是广大创意工作者的福音，其工作宗旨一言以蔽之，便是“解放创造力”。募资者们通过网络平台向公众宣传其理念，捐助者们通过半慈善性的资金支援帮助募资者完成其工作，获取一定回报（比如对游戏设置提出建议、角色冠名等等）的同时，也见证甚至是参与了一个新创意的形成或崛起。这种运作方式与“把梦想变成生意”的运营理念，让Kickstarter在短时间内获取了许多用户（无论是帮忙的还是被帮的）的支持与信赖，并快速发展。

Kickstarter旗下有13个大类，包括音乐、游戏、网页设计、平面设计、动画、作家等等，其中募集资金数额增长最快的便是“游戏”项目。《银河飞将》之父Chris Roberts的回归巨作《星际公民——42中队》短短四天便在Kickstarter上募资50万美元；原本计划在Kickstarter上筹集90万美元的《废土2》项目在两天内便筹得了100万美元；黑曜石工作室的《永恒计划》在Kickstarter集资一天就超过了其目标的110万美元；号称售价99美元的游戏主机Ouya在6.3万名支持者的慷慨解囊下获得了860万美元投资。这些惊人的数字反映了老游戏和新主机难以抵挡的魅力，也向世界展现了美帝群众（K站只认美国国籍）的慷慨与“积沙成丘”的Kickstarter模式所蕴含的强大力量。在这个募资系统中，Kickstarter既是信息平台，也起协调作用，它将募资者和捐助者以一对多或多对多的形式进行配对，合理地引导（而不是控制）资金的流向。募资者为了寻求帮助，势必要准备充分的说辞和诱人的承诺，捐助者则根据其个人喜好，选择中意的募资者作为投资对象。三者互相协作，互相制约，由此形成一种微妙的平衡。借用知名科技博客GigaOm的创始人奥姆·马里克（OM Malik）的说法，Kickstarter模式正在推动工业制造经济向“制造者经济”迁移。

手里有粮，心里照慌

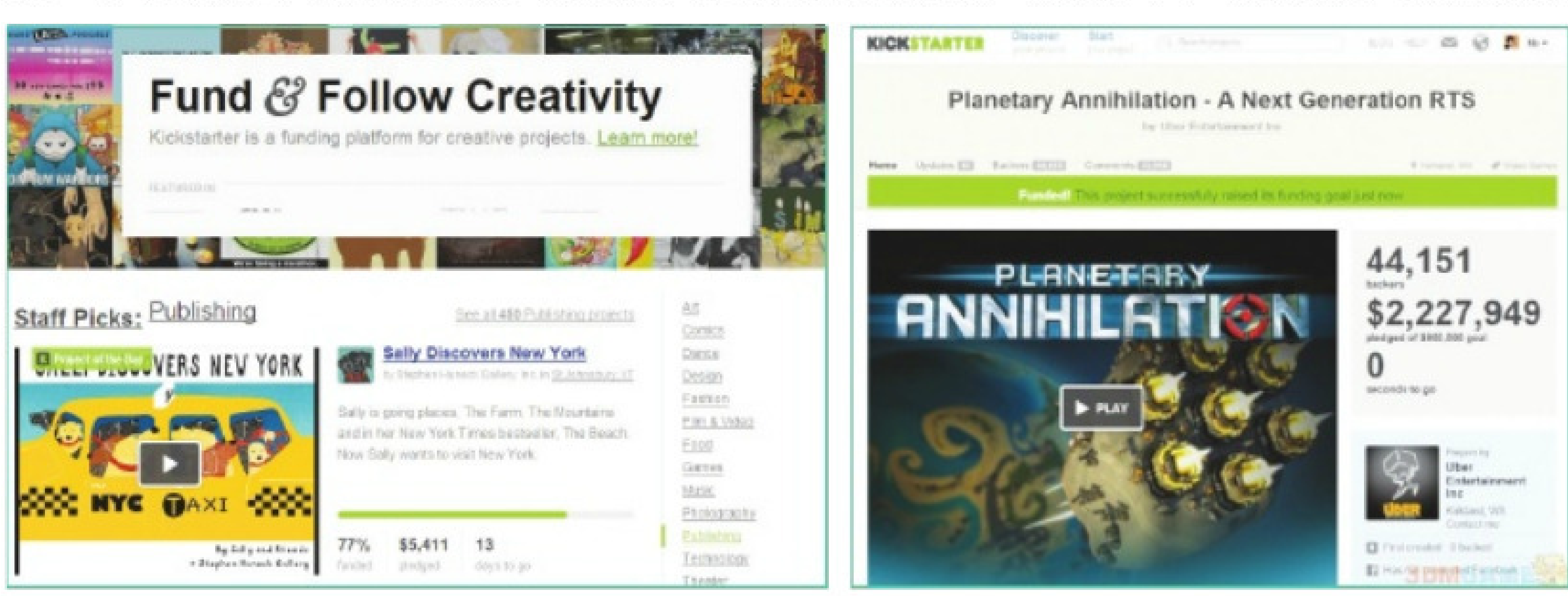
改变成为契机，Kickstarter对游戏业界产生的影响正在扩大，并逐渐形成以其门户为中心的创意经济体。然而值得关注的是，在这个越滚越大的募资雪球中，是否蕴含着潜在的危机？

事实上，募资游戏的弊端已经开始显露，Kickstarter的发展，并不如我们希望的那般一帆风顺。

深入了解Kickstarter之后，我得出一个观点：支持者对募资项目投资，其本质并非完全是“预购”，而是在很大程度上偏向于“慈善”。通过募资者承诺的奖励报酬以及募资金额的对比我们很容易发现二者之间相差之悬殊（虽然资助金额有多有少，但平均下来显然还是远高于回报），即使不从完全功利的角度来看，支持者的投资也是一门亏本生意。在这样的情况下，保护支持者的权益，监督或督促募资者的开发进程，确保产品的面世和奖励的落实成为Kickstarter肩头上一项不得不担的责任。不过很遗憾，关于这一点，它似乎没有做到足够令人满意的程度。

举个例子，Kickstarter上的募资游戏《Haunts: The Manse Macabre》成功融资2.5万美元（事实上他们拿到了28 739美元），但这款游戏不仅错过了预计的发布时间，而且将有可能使这笔钱打水漂——开发团队的领袖Rick Dankan解释，他手下的两位员工在开发过程中离职，留给他一个满目疮痍的半成品，为此他不得不延长开发周期，而且由于“技术工”的空缺，这款游戏将很有可能胎死腹中。

平心而论，这28 739美元也不能说是完全浪费，至少Rick将钱投在了项目上而不是用于加勒比海或拉斯维加斯。而Kickstarter是允许募资项目失败的，这不过意味着他们需要更严格地筛选募资者并为募资项目注明“存在风险”或“谨慎投资”。然而对于好心的支持者来说，这样的结果似乎不太公平，照理说，他们完全



《星际公民》6天完成募资目标，但与《横扫千星》比起来还不算什么，后者筹到了222万美元！果然是“横扫千金”！

有权力讨回属于自己的钱，但是Kickstarter的半公益性质又使得这个过程充满了难以抉择的矛盾和纠结——究竟是忍气吞声，花钱买个教训，还是拍案而起，理直气壮地斥责网站和募资者违反协议？这，还真是个问题。

为了获取一些更专业的意见，我请教了一位法律专业的基友，他的说法是：

“我认为支持者有权讨回资金，但不能全额讨回，原因如下：1、他们订立了一个合同，合同是合法的，而争议的焦点就是合同中的这一条款到底合不合法，即能否以融资目的的达成作为融资合同的必要条件，简而言之，融资成功了，但融资的最终目的即开发失败了，那么融资的风险是由出资人承担还是开发者承担（PS：只要美国法律没有融资的强制性规定的特例，那么就合同的自由约定就是合法的）；2、开发者确实违背了约定的条款，那么签订合同时就应该预料到责任自负；3、如果完全按照合同判决，违背了商业或者行业的基本规则，或者说不符合常理，就是融资确实存在风险,投资人应当承担一部分的风险，否则就相当于立了一个只赚不亏的合同，我一点风险都不用承担，与商业中的平等原则相违背；4、不按合同判决则与法律相违背，如果支持者不能要回资金的话明显就是违背了合同的规定，那就是赤裸裸的违法了。所以在这个案子中，投资人可以拿回部分的资金，但不能拿回全部的投资。产生这种现象是由于融资立法的不健全，所以应对这一现象，未来应该通过完善立法来补好漏洞——即融资中不能设立这样的条款。这是我的观点，因为我不知道美国有没有这样的法律，我只能给你做一个推导。”

如果你能坚持把上面这段看完，结论已经很明显了——钱可以拿回，但不能全拿。这多少算是一个折中的办法，就看开发者和Kickstarter愿不愿意担这个责任。要我说，即使是像美国那么庞大的法律体系，也有照顾不到的地方，创意募资就是一个很好的例子。“Haunts”事件之后，Kickstarter出台了强制募资者公布项目实施进度的规定，虽是亡羊补牢，但也犹未为晚。但愿这种“手里有粮，心里照慌”的情况能在日渐加强的监管下越来越少，毕竟没人希望看到创意融资这么好的点子变成又一个起落无常的股票市场。

募资游戏的中国化展望

提到中国的独立游戏，我首先想到了《雨血》，这款由Soulframe主刀的古龙风悬疑武侠RPG是“外销转内销”的典型例子。如果不是《雨血2——烨城》的商业化宣传，我根本就想不到许久前淡出的RM（RPG Maker）圈中还能诞生如此精品。对Soulframe的坚持与专业深感敬佩之余，又不由试想：既然《雨血》系列已在海外拥有一定的知名度，何不借此东风，在Kickstarter上推动《雨血》新作的募资？这样不仅可以“敛夷长财以制夷”，又拓宽了海外发行渠道，可以说是一个一举两得的办法。



愿熊顿小姐在天堂没有痛苦，快乐自在



看看“点名时间”上萧索的游戏项目，让人感到一阵淡淡的忧伤

当然，这仅仅是个人猜想。S大在《烨城》之后选择创立“灵游坊工作室”，并以PSN和XBOX LIVE作为《雨血》新作的发行渠道；近期又传出消息，《雨血前传——蜃楼》有望登陆任天堂次世代主机Wii U。就目前放出的消息来看，灵游坊应该没遇上什么大困难——就算有，我想以Soulframe目前在国内单机界与RM圈的知名度，只要振臂一呼，吸引投资或援助应该不是什么难题。与之相比，其他的小工作室或个人就显得窘迫多了——就我所知，绝大部分独立开发者都属于玩票性质，要么有工作要么在上学，用于开发的精力、时间和财力相当之有限，真可谓“一流的梦想、二流的技术、三流的条件”。再加上因为社保福利还不完善，当前年轻人生存压力极大，在这样的环境下，且不论中国的“质量效应”或“上古卷轴”，也别谈什么下一个“仙剑”或“古剑”，估计连做一个“血狮”都是困难重重。



在“点名时间”的首页便能感觉到正能量源源不断地向你涌来

形势如此，一个“中国版Kickstarter”的出现便成为了我的期待——“点名时间”在募资游戏的中国化探索上首先迈出了一步。和Kickstarter类似，点名时间的宗旨是“预购一个梦想”，有设计、科技、影视、摄影、音乐、出版、活动、游戏、旅行、其他等10项，其最大也是最知名的项目是《滚蛋吧肿瘤君》漫画的出版募资（很遗憾熊顿小姐不久前离开了人世，祝愿她在天堂没有痛苦），该项目达到了33万人民币的募资额并引发了优酷、天涯、新浪等平台的热议与报道。与之形成鲜明对比的是游戏项目的冷门——从网站创立到现在，发起募资的游戏仅有10个，而且其中只有两个项目达到了预定的募资额。毫无疑问，在传播范围和影响力上点名时间远远落后，而且国内网民对于“创意融资”这样的概念不太熟悉，有的甚至以看待传销的怀疑甚至是敌视态度去揣测。

任何新事物的发展都需要一个过程，在如今真真假假雾里看花的互联网上，也许这样的平台正是我这个游戏玩家所需要的。

最后，感谢好友翔子对本文的鼎力支持。

海权与军舰
——游戏与历史中海军的作用

■ 天津 老美

1890年，一本叫做《海权对历史的影响1660—1783》的著作横空出世，让这一年变得不再平凡。此书作者阿尔弗雷德·赛耶·马汉通过分析历史突出了制海权地位，此后又陆续出版其它三本同题材著述，共同构成了深刻影响近现代海军建设的“海权论”。

如今，“海权”概念已深入人心，那么在模拟现实的策略与即时战略游戏中，海军作用与“海权”概念是如何体现的呢？它们与真实的历史比较起来又有什么异同？本文在此试作一个分析。

“两牙”的航路与经济

在15到17世纪的大航海时代，欧洲人为寻求财富、探险甚至传教，向大西洋深处扬帆启航，“航路”成为了那个时代最重要的名词。

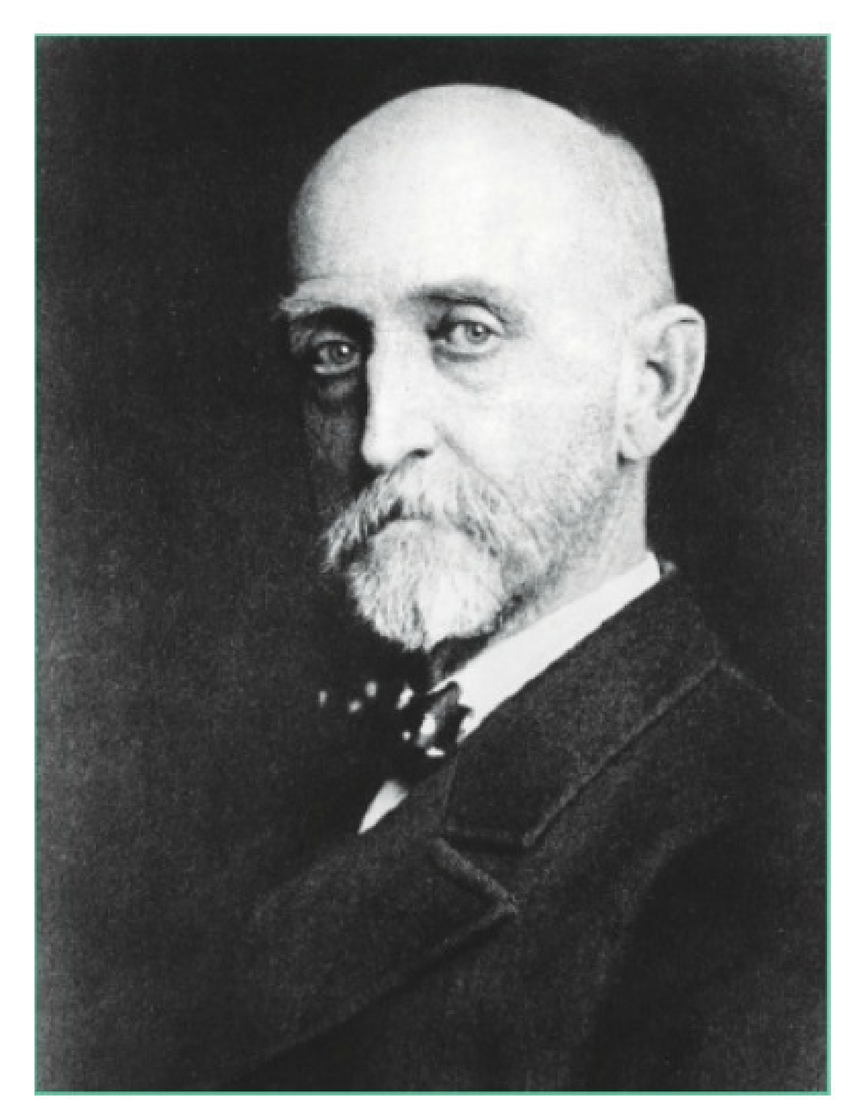
西班牙人和葡萄牙人抢占了时代先机，受雇于西班牙王室的意大利人哥伦布率先发现了美洲大陆，开辟了一条横跨大西洋的新航路。在很短的时间里大西洋上就繁忙起来，“两牙”商船往返穿梭，将欧洲的廉价工业品带到非洲换取奴隶（起初是掳掠），再将黑奴贩往美洲，最后满载咖啡、蔗糖、香料等返回欧洲。“黑三角贸易”持续了整整四百年，是资本原始积累的重要来源。

15世纪末的英国贵族们正忙着圈地，等到抬头西顾时，“两牙”已经在美洲瓜分完势力范围。作为一个岛国对此怎能坐视？不久F·德雷克爵士等人就在英国女王伊丽莎白一世的支持下走出了一条“皇家海盗”的致富新路。16世纪以后，英国陆续组织许多贸易公司，码头官吏、海关人员、海军官兵，甚至地方高级官吏都勾结海盗，做生意与打劫两手抓。西班牙的航路频频遭到骚扰，甚至美洲殖民地都被跨洋打劫。

尽管夺得了新航路的先机，但西班牙和葡萄牙获得的财富并没能很好地



“大航海时代”系列游戏从单机到网络，冒险与探索向来是不可或缺的游戏元素



马汉与他的"海权论"已经被历史铭记

转化成社会生产力，甚至前者的制造业都因禁止出口殖民地的错误政策而被抑制。在多种因素的综合下"两牙"国家实力逐渐被反超，1588年，英国战胜西班牙的无敌舰队，西班牙更加无力维持自己商船的安全。航路受阻，失去海权控制，随之而来的就是殖民地的丢失。从16世纪末到17世纪初，英国和法国从西班牙手中夺取了加勒比海诸岛，1704年英国人夺取直布罗陀，荷兰也从葡萄牙手中夺取了巴西东北沿海的纳塔尔地区——这些都是当时海上贸易的必经之路。"两牙"的衰落和它们崛起的速度一样快，这不禁让人感慨：得航路则兴财富，失航路则国祚衰。

在《大航海时代》系列游戏中，玩家可以扮演具体的商人、探险家，甚至海盗，并亲身感受海上贸易与海盗活动的过程，然而在一些较为宏观的策略游戏中，航路的概念是很模糊的。比如在《文明5》中，玩家可以玩到一个反映航路的任务关，游戏要求玩家在规定的时间内把从美洲获得的财宝运回本国。在资料片上市前，这个任务关是唯一允许造海盗船并且开展海上劫掠的地方了，但是航路在实际游戏中依然没有什么存在感，航路的占领与争夺就更谈不上了。

被封锁的海上马车夫

西班牙与葡萄牙航路被夺后，霸权衰落，从中获益的正是同样致力于海上扩张的英国与荷兰。17世纪中叶以后，欧洲与美洲的海洋就成了英荷两强相争的舞台。

第一次英荷战争发生在1652年7月8日，英国海军第一时间封锁了多佛海峡和北海，拦截荷兰商船，荷兰则组织舰队护航，反击英国军舰的袭击。双方海战逐渐由封锁与反封锁的贸易战发展为主力舰队争夺制海权的决战。1653年8月，荷兰集中海军力量与英国决战被击败，英国控制了制海权，使依赖贸易生存的荷兰经济瘫痪。

在英国海军绞杀式的封锁之下，荷兰经济最薄弱的一面——过度依赖对外贸易，很快就暴露出来。封锁几乎使得荷兰处于一种民穷财尽的窘境，以至于阿姆斯特丹街道上杂草丛生，乞丐遍地，将近1500所房屋无人居住。最终荷兰被迫与英国进行和谈，两国于1654年4月15日签订了《威斯敏斯特和约》。根据和约，荷兰承认英国在东印度群岛拥有与自己同等的贸易权，同意支付27万英镑的赔款，同意在英国水域向英国船只敬礼，并割让了大西洋上的圣赫勒那岛。这次战争充分显示出海上贸易线对于一个国家的重要性，同时也将近现代战争中的一个重要命题突显出来：封锁与反封锁。

无论是现实还是游戏中，经济都起到至关重要的作用，封锁航路直接打击一国经济，对于当时的荷兰更几乎是灭顶之灾。海军在战略上对于一个国家的经济命脉所起的重要作用，终于在《帝国——全面战争》中有所体现。

游戏中，海上贸易成为玩家国库收入的最重要来源之一，港口被分成贸易型、发展型、军事型三大类，玩家可以通过谈判的方式与其他国家签订贸易协定，上限则取决于你的贸易港口数量。除被军事占领的殖民地外，玩家还可以派遣贸易船队去象牙海岸、巴西海岸和印度尼西亚三个贸易区——而你能做这一切的前提是必须拥有一支强大的海军。与前文提到的《文明5》不同，《帝国——全面战争》将贸易航路用看得见的线标示出来了，你可以直接将海军放到红色的敌方贸易航路上阻断商路——当玩家操纵舰队攻击敌人贸易线时，你的舰队就会闪烁着海盗的骷髅头，同时从下个回合开始敌人的贸易收入将减少并充实进我方国库，而敌人也可以反过来阻断你，要想摆脱封锁就要击败封锁舰队，重新夺回贸易控制权。



封锁港口将严重打击对方经济



这么精细的海战场景出现在一个策略游戏中，着实不多见

"全面战争"系列向来可以通过封锁港口来打击敌人收入，但脆弱的航路被直观地展示在玩家面前这还是头一次。想通过海上贸易来壮大实力，玩家就不能再依赖港口龟缩防御，而必须维持一只能够保护完整航路的远洋舰队，"海权"的概念也许是头一次在游戏中让玩家不得不重视。

不过，马汉"海权论"中提到的其他一些因素比如地理位置，在游戏中依然不容易充分体现。由于游戏地图以及速度制约，玩家的主力舰基本上可以实现"在准确的时间到达准确的地点"这样的战略需要——这在15到17世纪可不是一件简单的事情。不



地中海与大西洋、欧洲与非洲交接处——直布罗陀海峡，最窄处仅13公里，一支小型舰队都能封锁

论是《文明5》《帝国——全面战争》还是《维多利亚2》，基本上只要有港口或者只要临海就可以造军舰，根本不需要考虑海港的水深以及码头设施的限制等问题，这种平面化虽然为制作组以及玩家省了不少事儿，但却造成游戏与它所模拟的现实的脱节——至少在游戏中，18~19世纪的沙俄就明显缺乏扩张动力。要知道，即使是在20世纪，前苏联三面濒海，但是唯一具有航母建造能力的船厂在黑海边的乌克兰。苏联解体之后俄罗斯濒临两洋，却根本没有建造航母的港口设施。

巨舰大炮的辉煌在游戏中延续

英国通过三次战争耗尽了荷兰的海军实力，控制了贸易路线，夺取了海上霸主地位，并建立了“海权→贸易→殖民地”的帝国主义模式，成为世界海军发展史上的里程碑。战略上的发展往往伴随着战术上的变革，侧舷炮战的海战样式在这个时期巩固下来，并形成了战列舰、巡洋舰等舰种的区分。

《帝国——全面战争》就基本忠实地还原了18世纪前后海军舰船种类以及炮弹类型，甚至可以采用近距离一轮葡萄弹（近距离海战中用来杀伤敌方甲板上有生力量的一种类霰弹）然后接弦这样的战术。除了“全面战争”外，《文明5——众神与诸王》中则给海军照搬了陆军步兵加大炮的作战模式，海军单位被划分为近战和远程两大类，后者可以对敌方城市或者岸上目标实施炮击，而即使是前者也可以进入海港强攻城市。在进入20世纪后，航母与潜艇这两个辅助单位的增加，更让海军实力锦上添花，压制效果明显。原本安全的后方不再安全，龟缩难度增加；进攻方可以考虑第二条路线，而防守方也需要环顾全局。席德·梅尔此项设计，不需要额外的制作成本，却能提升游戏的可玩性，也复兴了海军这个被边缘化的军种。

19世纪中期以后，“巨舰大炮”成为各国海军实力的标志。战列舰凭借其超强的火力和厚重的装甲，几百年来一直是海战胜负的决定性力量，其中的佼佼者甚至成为了军迷心中的偶像，比如德国的“俾斯麦”号、日军的“大和”号，以及美国的“密苏里”号。但是随着航空母舰与舰载飞机的发展，战列舰渐渐失去了往日的光辉。二战中的大规模海战如中途岛战役、珊瑚海海战等，无不以航母和舰载机唱主角。二战后，导弹这一跨时代的武器的横空出世，更是成为了压垮战列舰的最后一根稻草，除了美国的“衣阿华”级战列舰勉强撑到1991年的海湾战争——用作对地火力支援平台和战斧导弹发射平台——其余战列舰全部退出历史舞台。

究其原因，其实并不复杂。战列舰虽然装有多门大口径火炮，一次齐射威力惊人，但灵活性较差，而且其作战半径远远小于舰载飞机。在反舰和对地攻击方面，火炮能完成的导弹基本上都可以替代。导弹已经越来越精密，射程也越来越远。比如“捕鲸叉”反舰导弹射程约130公里，“战斧”导弹的常规型号为1300公里，核弹头型号则达到了2500公里，这一切使得那威严的大炮越来越“中看不中用”，已经很难适应新的战争环境和战争方式了。

战列舰的辉煌只持续了一个世纪，二战之后，航空母舰编队成为地球上最强的海军作战单位。然而，在游戏中“巨舰大炮”的辉煌却似乎被延续了下来，战列舰等武器在游戏中的作用经常高于以航母为代表的新一代高科技武器。

游戏中出于平衡性的考虑，航母舰载机的作战半径以及导弹的射程都受到了严格的控制，使得其对战列舰的射程优势大大减小，同样的，飞机和导弹的威力也不会明显高于舰炮，远程打击上的精度优势更是在绝大部分RTS游戏中体现不出来。在《红色警戒2》中，盟军的航母和苏军的无畏舰基本上就是一种东西套上了不同外形而已。

现实中信息化条件下的海战也很难在游戏中得到体现，目前的即时战略游戏和策略类游戏，在探测侦查方面基本上都是采用同一种方式——战争迷雾，只不过有的是迷雾在探测后永久性消失，而有的是暂时的罢了。出于平衡性考虑和游戏的可玩性，不同武器的视野虽有差距但不会太大。综合以上两种原因，导弹和飞机的现代化优势在游戏中基本上就不存在了，相比起飞来绕去的舰载机，火炮至少在外形上威武霸气，炮弹飞行时间也短，于是“巨舰大炮”的辉煌在现实中虽已终结，在游戏里却得到了延续。


航母的优势在游戏中不易体现


《文明5》并不是即时战略游戏，至少能回避现代海战的战场跨度问题


无畏舰与航母其实是一样的！导弹战列舰万岁！


战列舰曾是海上无可匹敌的霸主

结语：

在以18世纪前后为背景的策略游戏中，游戏设计者在“海权”这个命题上，为了照顾平衡性和可玩性，曾作出了不得已的取舍，但通过“全面战争”系列游戏的表现，我们能看见海权理念越来越受重视，也与现实越来越接近；而在现代战争题材的策略游戏作品中，宏观战场与信息化受到现有计算机技术条件的限制，新的海军发展道路以及相应的地位，难以得到很好的展现。但我相信，随着技术的进步和游戏方式的创新，海军在未来的游戏中会有更加贴切的表现！

黄金的，你会用吗？
——网游中的黄金装备是与非

■ 天津 Afer

货币商品的出现，是随人类生产力发展而生的。自最初的金属货币代替原来物物交换的方式起，一种金灿灿的金属就被人们挖掘出来制作货币，并赋予它特殊的含义：高贵、荣耀、财富等——对于黄金的赞美是不胜枚举的，这种金属从此被人类打上了神奇的烙印，赋予了特殊的意义，也因此让它受到了诅咒。黄金成了赤裸裸的权力和欲望的象征，人们对资本社会的恐惧在对黄金的认识上表现出来，黄金因此在人们浑然不觉间成了很多反派的专有颜色，不信看看《Fate/stay night》（命运永夜彷）里面的大反派吉尔伽美什，外号就是金闪闪。可见，金的意义是变化的，用在不同的地方，就有不同的效果，金闪闪是个大坏蛋，金色体现了他的不可一世，而女主角Saber也有一头靓丽的金发，高贵的气质却让观众为之倾慕。在一部作品中，金色的象征意义因角色不同就会出现很大的反差，在其他不同的作品中区别就更大了。具体到网络游戏上，自然就有了更加不同的效果，今天就和大家谈谈在网络游戏里卖“黄金”的话题吧。

是金子总会发光

说起黄金的道具或者收费项目，相关的游戏是很多的，主要是黄金的含义太普及了。早在《暗黑破坏神》那个年代就有了“金色装备”的概念，以不同颜色区别装备的等级，此后许多角色扮演类的网游沿用了这种以装备颜色来表明装



“僵尸模式”如今已成为一种很受欢迎的娱乐形式，被各类射击游戏不断复制



纳粹匪首赫尔曼·戈林的鲁格P-08式手枪



玩家纷纷反映真枪成本都没那么高

备优劣的方式。然而随着时代发展，在如今号称“公平竞技”的许多休闲竞技游戏中，黄金装备依然如约而至，却不由让人感叹。当原本只能在游戏中按几率打出来的黄金装备变成了商城中明码标价的道具，我们似乎感觉到“黄金”的涵义已经在悄然间被偷换了概念。这其中最为典型的案例，当属《穿越火线》（Cross Fire）当中的黄金枪支了。

实际上黄金枪支是真实存在的东西——当年美国占领伊拉克后，萨达姆收藏的黄金AK47、SVD等枪支就被人扒出来晒在网上，一时轰动全球。实际上艺术品和礼品枪在很早很早以前就已经流行了，远说过去的皇宫贵族们一般都会带着镶宝石的转轮打火枪，近说赫尔曼·戈林被抓的时候还带着一支镀金的鲁格P-08手枪，而美国生产的柯尔特工艺手枪，也是非常有名的，其中很多不仅镀金，还有名贵的宝石陪衬。

在这么多黄金枪支中，为什么黄金AK特别惹眼呢？显然是因为它的知名度。AK47是世界上最知名的突击步枪，因为其性能优秀、廉价、保养方便而遍及全球。所以黄金AK被曝出来之后马上成了众人关注的焦点，很多游戏顺势收录此枪。比如著名的《使命召唤——现代战争》（Call of Duty Modern Warfare）系列就能解锁黄金涂装。在《反恐精英》（Counter Strike）游戏中，也有人修改模型制作过黄金AK。这些涂装终归只是娱乐，真正把它变成“真金白银”的，是网络游戏中的收费道具。

在《穿越火线》里一支黄金AK47要多少钱？我来告诉大家，这货不卖，限量的东西是靠租的，商城的租售价格是100Q币7天——每日限售10把——实际上在2009年的时候，这个价格是100块钱30天，那时候已经引起了轩然大波。

在《穿越火线》取得成功之后，腾讯旗下的射击类网络游戏都有了黄金武器，由此就可以说明问题了，比如《战地之王》（Alliance of Valiant Arms）中的限量黄金AK售价高达888元——90天！但这没算完，从此各大厂商都效仿这一模式推出“真金”道具，由空中网代理的《坦克世界》（World of Tanks）甚至推出了龙年纪念版的黄金59式坦克售价高达3888元！而最新由搜狐畅游代理的《战地风云OL》（Battlefield Online）也早早打出了黄金武器的宣传战，射击竞技类网络游戏一时间进入了“黄金时代”。

百炼成真金，百元酱油瓶

实际上，黄金AK之类的道具在技术上的实现难度几乎是零，现在很多玩家都会自己改改贴图玩一玩。搞一个纯金的贴图实在是手到擒来的事，屏幕里面不含Au（金），厂商说是黄金的，拔了电门谁都看不见了。既然东西本身并不是真材实料，那么卖出这样的价格，玩家会接受吗？——结果是，还真的有人买。

有人买，就肯定有原因，除了长得比较炫之外，总得有点什么特别之处才能吸引玩家。那么黄金AK在游戏数据上有什么调整呢？实际上，它多了8颗子弹，显然这8颗子弹可以在火拼的时候帮你一下，能少换一次弹夹，多打死两个敌人，还特别吉利，中国人都喜欢这个数字——但仅限如此了。后来的游戏，无论是《战地之王》，还是《坦克世界》，黄金装备都没有增加特别影响平衡性的要素，黄金59式坦克仅增加了游戏结束后的收益。显然，游戏厂商不傻，不会让游戏最关键的要素——平衡性——被打破，这样一来，黄金道具看起来就不值那么多钱了，可为什么它仍然会被接受呢？现在是市场经济，一个商品的价格高，未必是这个商品真的值这个钱，而是有人愿意花钱买。比如几年前市场上有一种玉石，在专业人士看来，这种玉石品相不好并不值钱。后来有个有钱人，觉得这颜色很特别，就花大价钱买，开始人们都认为他被骗了，但是由于他的大量收购，这种玉石的市场前景被看好了，大家纷纷收藏，玉石身价倍增。

其实这就是我们常说的泡沫。泡沫一旦破灭，石头依然只是石头，更何况游戏里那些虚拟的物品。黄金装备可以说完全是厂商的营销手段，不具备真金白银的投资性，更不能当作养家糊口的本钱。黄金装备的价值，很大程度上取决于一个玩家对一款游戏的认知和投入，它的价值和实际用途未必有什么直接关系。一些玩家购买黄金装备的原因就是炫耀，但是炫耀的前提，也是依存于对游戏本身的认可之上的。所以这种模式的成功，是来自于游戏本身的成功，来自于游戏玩家群体对游戏的认可，从某种角度上看，这种交易是平等的，买卖双方是周瑜打黄盖——你情我愿的。但是从另一角度上看，这不免有些利用玩家热诚去盈利的嫌疑，所以在玩家群体中不满乃至抵制的声音也很多。比如在《坦克世界》中，围绕着黄金59式坦克就有许多小插曲。开黄金59式坦克的玩家被惨烈围观，除了TK之外，甚至发生了随机房间的玩家达成共识，不继续游戏，团结一致，纷纷围观黄金59式的情况，弄



其实我觉得这搭配真的不和谐



新锐游戏也未能免俗，喜欢不喜欢见仁见智



黄金59式，售价77760点券

得黄金59式一时间不敢露头。

其它例子还有很多，不胜枚举，具体情况可能有所不同，但玩家们会在屏幕上敲出同一个疑问句“你会用吗？”这句话在不同的情况下可以有不同的解释，但大意都是相通的，那就是——是骡子是马得拉出来遛遛才知道，徒有装备没有技术的人更容易被人鄙视。

购买黄金道具的玩家，很可能游戏经验并不丰富，有些人甚至是刚接触游戏，不明就里地买了道具，怎奈技术一般，被诸多高玩虐待。这种歧视可能在大众类的《穿越火线》里并不明显，但是在核心向的《坦克世界》里却非常明显。随机分房有权重，对应坦克必须要完成他们应该完成的任务。普通59式也就罢了，但金色的59式实在太显眼，很容易成为靶子，久而久之，大家都认为开金车的人不会打，所以恶意TK惨烈围观全都用上了，导致真有黄金坦克的人也不敢开出来了。网上很多使用黄金59的玩家纷纷诉苦，表示自己为了爱才买黄金59，却被惨烈围观，十分不理解。玩家为爱购买的道具结果却成了怨恨的根源，可见这种道具设计有多失败了。

千金散去，还剩什么？

运营商也要养家糊口，我们玩家表示理解。但是把虚拟物品变成奢侈品真的是发家致富的康庄大道吗？我表示怀疑。黄金道具作为一种盈利手段并非不可用，但不可避免会引来玩家的非议。反正有人喜欢金灿灿的感觉，厂商此举也算服务部分玩家群体了。但有些游戏这么搞，就有点画蛇添足了。坊间曾有传闻，空中网曾经邀请前《穿越火线》营销团队成员来做《坦克世界》的产品策划，第一个策划案就是黄金59式。上面我已经提到，这个东西因为在游戏中有权重问题又比较显眼，结果遭玩家误会和唾弃，显然是失败的案例。它失败的深层原因实质上是玩家群体的认同感问题。

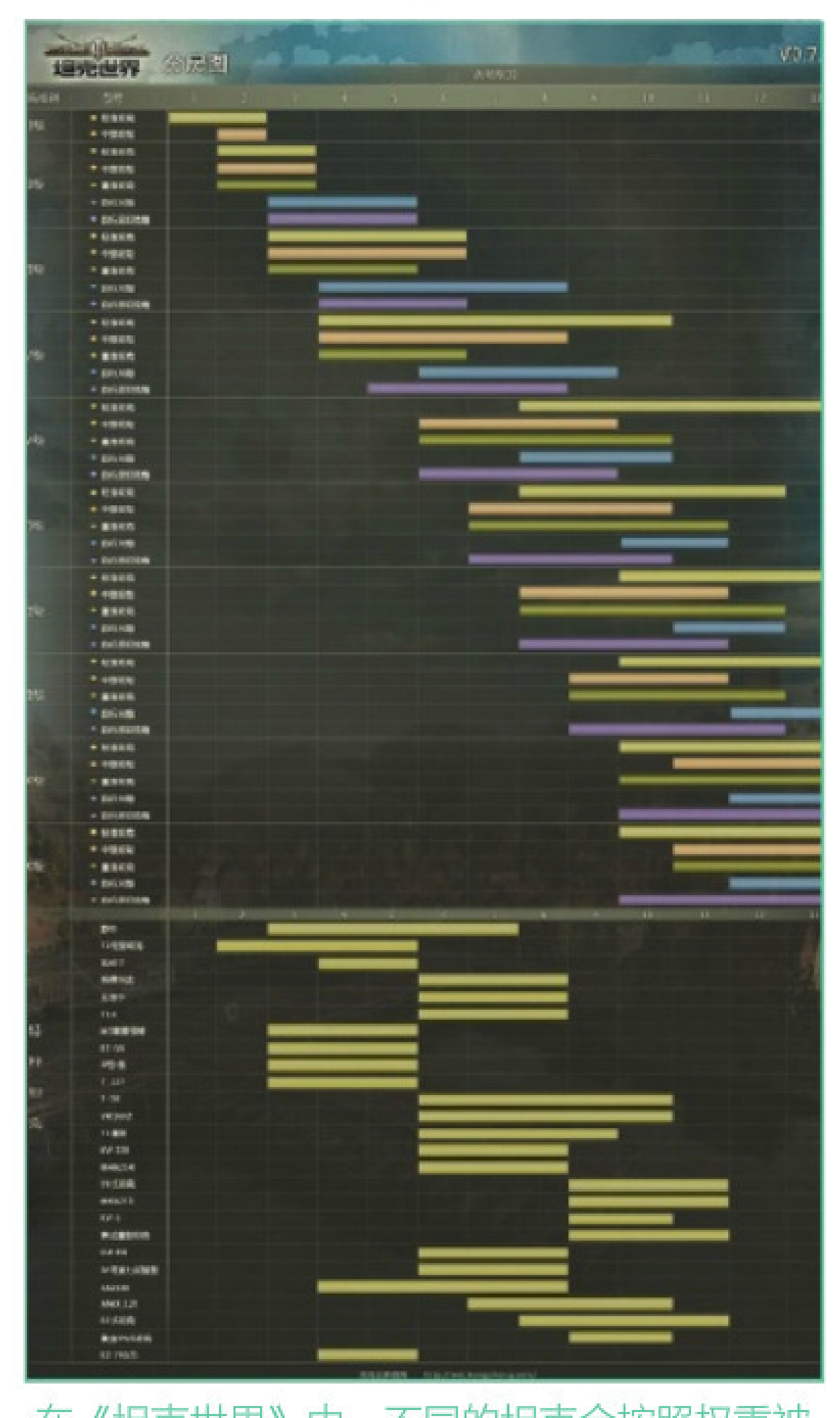
众所周知，一款二战题材的TPS游戏吸引的玩家都是军事爱好者。尽管游戏中的不少数据因为平衡性的考虑而和现实相差很远（如ZIS-2的57mm长身管炮，现实中是可以有效地击毁“虎”“豹”等坦克，而在游戏中成为了一挺低伤害快炮），但总体还是非常注重真实性的。因游戏中出现了二战后第一代主战坦克T54/55，中国版的T-54/55坦克59式就画在了空中网的日程表中，推出后引起了很大的反响和成功，于是空中网打算趁热打“金”，推出黄金59式坦克。

可是这么一来，广大军迷不干了。黄金这种金属质软，延展性强，导电性强，在工业上用途广泛，但是不能做装甲。搞个黄金59式，就算是镀金的，也让人大跌眼镜。这种“农业重金属”的感觉与游戏氛围严重不符，稍有常识的人都可以看出，倘若我们的装甲铁骑浑身金灿灿地停在草丛里，怎么会不成为众矢之的？后来更有传言说《坦克世界》要搞僵尸模式什么的，好在这一传言至今没有变成现实。

一款有历史感的偏向军事类的游戏，和一款娱乐和劲爆的快节奏射击游戏是不同的，武器的设定，要符合游戏主题，《穿越火线》是现代题材并且强调休闲，无需过分严格的设定，黄金M4不用技术资料支持。而《坦克世界》不同，每一辆坦克都有自己的历史背景，透着二战钢铁的沉重感，黄金道具只能适得其反。

“金闪闪”的黄金道具不失为一个成功的营销策略，在诸多网游中都创造了佳绩，但并不是所有的游戏都能效法。作为游戏厂商，和玩家沟通应该深入和及时，先了解玩家的心意，再推出相关的产品。成功的产品，往往首先是被用户认可的产品。而作为玩家，我认为对黄金道具的持有者也不必太过在意，调整自己的心态最重要。毕竟游戏只是娱乐而已，何必太较真？纵使他游戏中一身黄金，屏幕另一边，也不过是和你我一样的玩家而已。P


玩家自制的黄金涂装补丁丝毫不逊色于黄金59式


在《坦克世界》中，不同的坦克会按照权重被分到不同的房间

白天放羊，晚上还放羊？
——一个大龄男青年的网游观

■ 江苏 Nautilus



有一个关于放羊娃的段子，相信全国人民都耳熟能详，它最早出处据说是某大型电视台的一档节目。主持人问：“孩子你为什么放羊呀？”孩子答：“爸爸说卖了羊赚钱！”“赚钱来做什么呀？”“娶媳妇！”“娶媳妇做什么？”“生娃！”“生娃做什么？”“让他替我放羊！”这档节目我至今没找到，所以我有充足的理由相信它仅仅是个段子。但是，它不是一个单纯让群众津津乐道的段子，它作为一个公式能衍生出许多版本。

比如“你为什么读研？”“你为什么炒股？”“你为什么做投行？”而当我们把这个公式代入“装备”“等级”“声望”“Boss”等变量的时候，同步率依然高到爆表。“你为什么反复刷本刷声望刷Boss？”“为了装备啊。”“要装备做什么呀？”“刷本刷Boss啊！”现在的游戏可不就是如此嘛。

休闲玩家何处寻？

很多玩家戏称《魔兽世界》如今是“装等世界”。自从CTM以来，装备等级固定，重铸系统上线，除了触手剑之类的特效武器，大部分装备的个体差异已经可以忽略不计，直接用“装等”来衡量装备标准完全可行。也有一些忠实玩家辩解道：“玩游戏也看人，能把‘魔兽’玩成‘装等世界’，那是玩的人自己没内涵！”

其实，装等之于《魔兽世界》的重要性哪里有什么争议呢？PvE、PvP的大部分游戏乐趣都依靠装等支撑。装等不够你连随机本都不一定排得上，正常的团队也不要你，装等不行别说竞技场、评级战场了，你就是进个随机战场都只能被对手虐被队友骂。一个装等不够的懒家伙，为什么不去深山老林里蹲着，非要过来坑队友呢？灭团输战场不费点卡吗？

《魔兽世界》的玩法似乎多种多样，“为了坐骑和稀有宠”“为了成就”“为了练工程”“为了钓鱼”“为了幻化”都可以成为在线理由，但是你打开自己的好友列表看一看，上面亮着的有几个是不务正业的所谓“休闲玩家”？

一个游戏玩家用“不务正业”来形容另一个游戏玩家，这听起来似乎有点……但这不是我首创的，你去问问那些打本打战场被坑的人吧。装等不够的休闲玩家在被逐渐边缘化的过程中，随便哪天注意力被什么东西分散一下，就会忘了登录“山口山”。

为什么一个玩家的装等会不够？从前我觉得那些装备差的家伙太不勤奋了，水平太菜了，但是当我自己离开闲适的校园，踏上工作岗位，并逐渐变成一个大龄男青年时，我开始变得不能理解另一群人了：你说说看，把有限的空闲时间尽花在重复刷本上，那是什么心态？是不是比带着大毛毛虫奇碧到处晃荡的兽王猎还无聊？



玩家都希望像熊猫大侠一样“逍遥”，却总是陷入无穷的刷刷刷之中



数不尽的"成就"让人头皮发麻



数据化的《魔兽世界》一点也不休闲，然而它已经离不开数据

"装等世界"的终点何在?

装等该如何提高？以目前的MOP为例，当你升到90级，任务所得的装备大概会给你440＋的装等，然后你可以去做日常，排随机本（战场），或者去拍卖行——前提是你金币足够多，并且没有在专业和学骑术之类的花销中败光。无论如何，做日常和打随机本（战场）成了攒装等最主要的途径，前者讲究积累（声望与各种点数），后者讲究概率。这个时候你就能深刻体会到什么是"魔兽"精神，"魔兽"精神的要义在于重复——同样的任务，同样的战场，同样的副本，你会一遍又一遍、一遍又一遍地重复刷，直到习惯这种节奏或者愤而AFK。如果说战场还能常打常新，那日常和副本的流程就太乏味了，很多人还没达到随机团的装等要求就放弃了。

与其他网络游戏一样，《魔兽世界》的主线就是装备——不要跟我谈剧情、背景、文化什么的了，当我还是个少年时我比你还吃这一套，可是你好好想想，艾泽拉斯纵有千百个故事，跟你有任何关系么？既然所有的剧情都是在为你推倒某个Boss找理由，你为什么不干脆爽快一点直接去推倒Boss呢？艾泽拉斯据说有多少多少平方公里，可是对于一个满级的家伙来说，其中99%的区域对他而言除了怀旧外毫无意义，只有金色平原服务器的某些RP原住民才会长期蛰居在闪金镇或冬泉谷的旅店里，如此浪漫的玩家，其数量全国服一只手就数得过来。

一般来说，游戏运营商是不太赞成代练代刷行为的，但是前文提到，正常的游戏流程将不可避免地出现大量"垃圾时间"，数十个小时的重复只为一个结果——MOP战袍刷不了声望，如果一趟副本刷下来什么装备也没Roll到，那么这个玩家就是真正浪费了所有时间。既然游戏过程毫无乐趣，花钱省时间哪里有什么道德困惑？

问题在于，当你代刷完成，装等足够，金闪闪地出山之后，你打算干什么？

还用问，刷Boss去呗！

Recount拯救了《魔兽世界》

现在似乎比较流行提醒别人"感恩"，那我也提醒提醒暴雪吧，你们绝对应该感谢Recount这个插件，没有Recount的《魔兽世界》是不可想象的，现在有很多RL开始使用Skada插件来统计伤害，不过道理相同，就是统计伤害、治疗量之类的数据，以确定各人对队伍的贡献。

如今《魔兽世界》以及一大批网游都有相同的模式，一个非"纯休闲"的玩家都必须熟悉如下字眼：急速/暴击/精通优先级，满命中/精准，技能循环与优先级，饰品及爆发技能开启时机，躲或吃不同Boss技能……归根到底就是"配装"和"用技能的时机"以及"走位"。听上去很有意思，但问题是在PvE中这些点其实基本是固定的，每个还留在团队本中的"魔兽"玩家都懂得找SimulationCraft模拟出的数据——各个"魔兽"论坛版块上都会有较为通用的计算结果，剩下的就是往上套。

开MOP以来，"数据膨胀"时常被人提起并诟病，不过它除了拉大级别间实力差距，还有什么别的明显害处吗？"数据膨胀"本身不是个问题，问题在于它凸显了游戏玩法的单调与乏味。"新的内容繁花似锦、新的数据华丽缤纷，而剥离这些，依然是重复雷同的战斗方式和配合模式。"这句话不是我说的，而是四五年前一篇叫做《魔兽世界七宗罪》的文章中说的。

《魔兽世界》可不是ACT游戏，你告诉我，对新版本的技能、数值都稔熟以后，你精妙的手法还能耍出更灿烂的花花来吗？如果不再有Recount，干多干少没区别了，你还愿意满怀激情地一遍又一遍推Boss吗？

放羊就是放羊，即使每年都来个大赛比谁的羊膘更肥，它还是放羊。

文章写到这里，有人也许要开喷了。在此，我只是想阐述一个大龄男青年的网游观：时光不一定宝贵，但几十上百次的重复才换来一次愉悦，成本实在太高了。既然我白天在放羊，晚上回到家为什么还要再放羊？现代人的娱乐选择有很多，所以，要么玩好玩儿的游戏，要么就不玩，有时候转变只是个习惯问题。

当然，"乐趣"是个很主观的东西，很多人偏爱千锤百炼后绽放出的光华，把《魔兽世界》当电子竞技在玩儿，倒也无可厚非。总而言之，时间就是金钱我的朋友，祝您放羊愉快！

熊猫人之谜（MOP）

MOP营造出一个带有浓郁中国风的潘达利亚大陆，在任务设置上也更强调线式故事体验（实际上这是自CTM开始的）。相比起以往零碎的信息片段，玩家终于可以通过游戏本身来发现NPC不仅仅是一堆数据，他们也有自己的性格了。然而，这是一种"一次性消费品"，你在台词中被无比重视，却没有任何选择的机会。有人会批评"魔兽"越来越快餐化，但以它现在的游戏核心，再繁复起来又有谁吃得消？P



斗战神（http://dzs.qq.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	腾讯游戏
运营公司	腾讯游戏
版本号	1.3.29.1570
游戏体验	比较不错





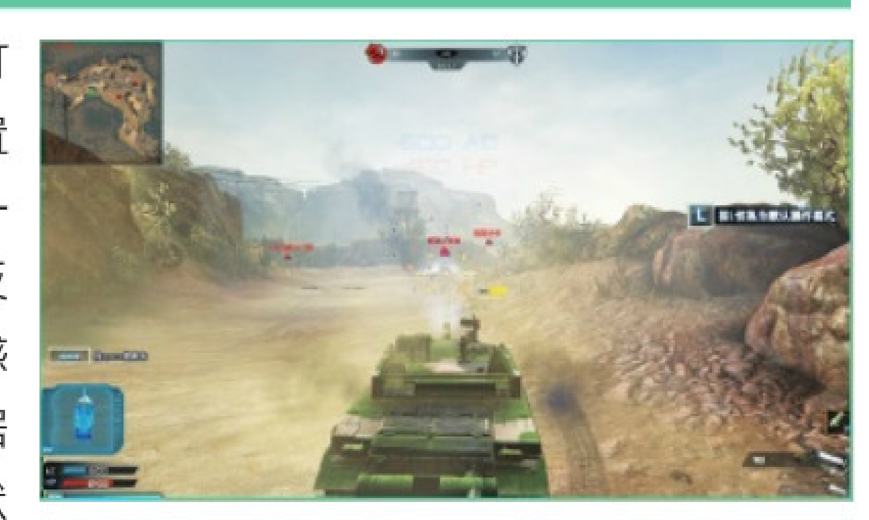
3D玄幻类网游，画面质量非常不错，当然这也需要相当给力的机器配置。场景贴图以及模型设计都较为细致，阴影也都很准确，画面上并没有太多可以挑剔的地方。背景音乐表现一般，特别是副本音乐，衔接突兀不够自然，曲目时间较短，唯一感觉不错的就是改编自83版《西游记》主题曲的长安城背景音乐，游戏音效和环境音效相当不错，语音质量也非常好。角色的移动较为流畅，但跳跃动作表现较为僵硬，且在起跳时有个非常短暂的停顿，使得移动中跳跃的表现并不流畅，二段跳的姿势也相当诡异，没有那种轻灵感和移动感。战斗动作非常流畅，加上优秀的战斗音效，使得打击感表现相当不错，特别是近战职业，确实有拳拳到肉的感觉，远程职业的战斗略显麻烦，因为有些技能会攻击选定的怪物，有些技能则是向鼠标方向进行攻击，有时候同一个技能也同时具备这两种攻击方式，玩家需要适应一下。游戏总体而言模仿“暗黑3”的痕迹较重，包括画面、战斗、操作，特别是升级时的特效。但游戏的战斗爽快感不足，一是节奏偏缓慢，二是小怪都比较硬，没有席卷而过的战斗快感，但Boss战的设计还是较为精彩的。

逆战（http://nz.qq.com/）



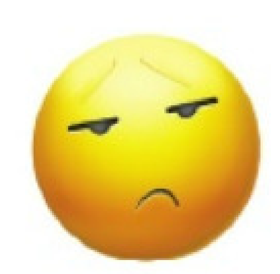


游戏类型	主视角射击
目前状态	内测
制作公司	腾讯游戏
运营公司	腾讯游戏
版本号	1.0.0.123
游戏体验	比较不错





3D主视角射击网游，可能是为了照顾网速和电脑配置等原因，游戏画面表现较为一般，特别是角色的皮肤贴图反射出诡异的色泽，橡胶人的感觉十分明显，游戏内的模型锯齿也较为严重。此外，游戏默认没有女性形象可选，想选就得花钱，这会让女性FPS爱好者会略感搓火，总体而言游戏画面风格很“硬朗”，和以前评测的同是腾讯出品的《枪神纪》完全是两个风格。游戏的战斗模式相当多，囊括了目前主流非主流的大部分战斗模式，甚至包括坦克战、机甲战这样的非“人肉”战斗，以及对抗僵尸等等。玩家还是很容易找到自己喜欢的玩法的，再加上腾讯的平台优势，队友和对手同样不缺。由于时间关系，只玩了其中较有代表性的模式，传统的团队战没有什么太多特点可言，反正绝大部分FPS网游都这样。坦克战个人感觉比枪战更有趣一些，操作简单，地图较小，战斗节奏快，打起来比《战地OL》麻利得多。生存战有点像“L4D”，模式有些新意，战斗节奏和身份转换相当快，就是变异体的模型和贴图惨了点，看起来像个玩偶。此外，本作依然没能很好地解决FPS网游玩家间交流互动较少的问题。

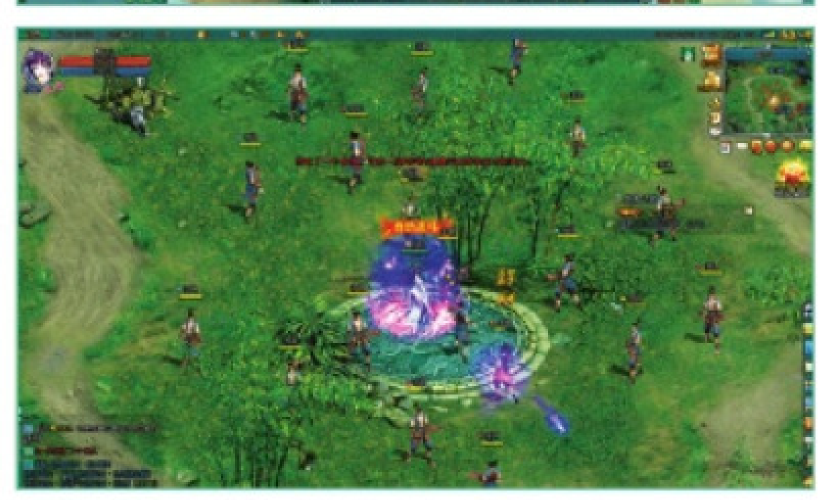




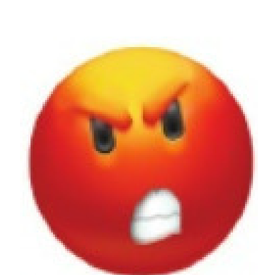
游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	心游科技
运营公司	心游科技
版本号	3.3
游戏体验	索然无味

逍遥江湖（http://xy.ixinyou.com/main/）





2D玄幻类网游，背景画面还算不错，细节也很丰富，但是动态效果应用较少，感觉死气沉沉的，游戏角色倒是衣袂飘飘，形象不错。游戏背景音乐较为悠扬，音效略差一些，部分音效听起来感觉有些粗糙。角色移动飘浮感甚重，女性角色移动姿势很怪，像迈不开步子一样，完全没有侠女的风范。游戏设计了轻功，但受限于2D画面，并不能飞檐走壁，实际上也就是实现了跳跃效果。某个任务还会让玩家乘坐飞行坐骑，坐骑那翅膀摆动生硬得很。战斗动作比较流畅，技能也挺华丽，只是很多远程技能都是穿透效果，而游戏的自动战斗系统根本不管穿透后引了多少怪，只管瞎打，好在怪物攻击力有限，影响也不算大。做任务时出现的NPC大头像非常不错，确实体现出制作组优秀的2D功力（某些剧情会以漫画形式表现，画得都还不错），但玩家角色的头像却有些难看，而且还没有大头像。任务系统没什么新意可言，点击“自动寻路”按钮，角色不但会找NPC，还会自动打怪，打够数再点一下就交任务。游戏总体来看并没有什么特色和创新之处，所有功能都很常见，除了美工还算不错以外，其他方面都乏善可陈。





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	兴采网络
运营公司	兴采网络
版本号	902
游戏体验	浪费时间

圣堂（http://st.mayiyou.com/）





3D玄幻类网游，画面乍一眼看起来挺不错，但仔细看会发觉整个场景的建模就像是美工的习作，连毕业设计的水准都达不到。素材都是方方正正平平整整棱角分明，感觉美工恨不得整个游戏世界都用方块和平面来构建——真要如此可能反而会像MINECRAFT那样赚足眼球呢。游戏画面虽是3D，但立体感严重缺失，楼阁一层的柱子一律是四方体，二层的柱子一律是平面贴图（如果有二层的话），此外比例也严重失真，比如NPC“圣堂掌门薛终南”，比玩家高出三分之一也就罢了，但他的脑袋已经和他身后的小楼一层齐平，姚明都要望而兴叹。游戏角色模型简单，服饰贴图简陋，有明显的模糊和错位问题。游戏的场景到处都冒出莫名其妙的黄光，据说这是为了表现游戏的修仙环境（黄光是某种符文），实在令人无语，总之游戏把大量特效表现全用在了环境表现上，而到了本该大肆表现的战斗效果时，游戏反而表现得缩手缩脚，所幸角色的移动和战斗都表现很流畅。游戏中有大量非专业的配音，特别是开场动画的男性配音，抑扬顿挫的广东腔还带点鼻音，感觉很搞笑，但无论如何有配音还是挺难得的。这个游戏改编自同名网络小说，但是一开始的动画剧情里就出现了“神格”这种不伦不类的玩意。在我的理解中，只有奇幻魔幻小说才流行神格，而玄幻修仙不讲究这个，多少有些不理解。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	九众互动
运营公司	九众互动
版本号	2.0.3.10
游戏体验	普普通通

将魂三国（http://jh.game9z.com/）





3D玄幻类网游，又是一个以三国为背景的网游，部分NPC的造型好像借鉴了《真三国无双》系列。在登录界面，那个貌似是吕布但两眼冒红光外形像雷震子的人物着实令人惊悚，吕布不管如何也是个万人敌，没必要妖魔化成如此模样吧？游戏中玩家的角色外形设计挺能恶搞，东施的面孔加白素贞的发型，的确会有奇葩的表现。游戏画面还算可以，画风明亮，至少玩起来是还是很舒服的，只是贴图不是太精细，模型也略显简陋了些。游戏音乐一般，虽然较为悠扬，但衔接时间太长，会有较久的空白期，音效只有战斗和环境两类，而且很奇怪的是环境音效只在背景音乐播放间期出现。战斗动作较为流畅，效果也还不错，只是战斗音效不太给力，打怪过程感觉软绵绵地提不起精神。游戏任务没什么创意，不少任务都是反复和一个人对话进行交接，估计大多数玩家都是狂点鼠标。游戏的装备比较功能有点怪异，提醒玩家基本属性的加减是挺贴心，但提醒等级加减就有点搞笑了。游戏中我玩了不到一小时，一个叫“蔡琰·体验”的装备就因为过了体验时间而被系统收回，而我连这个玩意长啥样都没见到，回收也太快了吧。

月评：枪战什么的，最无聊了！

■北京 键盘

现在枪枪枪类型的网游不少，但从主视角射击网游诞生到现在，其基本作战模式依旧没有发生太大变化，基本还是维持了CS的那一套，虽然战斗模式增加了不少种类，但永远都是“非敌即友”的情况，我还没有遇到过像“星际”那样的三方混战，为什么不可以有这种情况呢？比如“铁血战士大战异形”这样的僵尸、异形、鬼怪题材，做成网游的话就可以做三方混战嘛。既有合作也有敌对，这样多有趣。可惜矛盾的是，玩家玩射击网游大部分都是图个爽快，他们都不愿意太受规则的制约，不愿意玩对配合和合作要求太高的模式，所以无论模式有多么丰富，团战这类还是最受欢迎的：端起枪就扫，躺了就等活，活了再去冲。而对厂商来说，他们必须琢磨更多更古怪更新颖的战斗模式，爆破、夺旗、护送、守卫、攻城、团战、混战，种类越来越多，因为只有这样才能尽最大可能将玩家留住。既然众口难调，那么干脆做个满汉全席，总比四菜一汤能吸引人。

枪战网游的另一个问题就是玩家互动和交流。上面评测的时候已经提到，很多玩家进入枪战网游就是图个痛快，它不像MMORPG那样需要练级，需要寻找朋友才能体会更多的内容和乐趣，进去就打，打完就散，没什么压力和负担，这就使得他们根本没有交流的欲望。在一般网游的聊天频道常见的交易（这种类型的游戏能交易什么？）、咨询（提枪就射的游戏还能有什么问题）、聊天，基本在枪战网游中都找不到，甚至连互骂现象都没有，因为枪战网游本身就是PvP，与其花时间敲键盘大骂“死全家”“没菊花”，不如直接开枪打人来得简单粗暴。虽然现在不少游戏都在游戏中加入一些交互功能，比如战队等等，但为了游戏房间里的平衡，加入战队的队友并不能够获得额外的奖励，如果队友之间没有交流，依然和单打独斗没有区别。

由于玩家之间的交流太少，导致开发商设计出来的许多模式变得鸡肋甚至毫无乐趣。比如上面评测提到的《逆战》之类的游戏，在许多模式中，玩家之间只需要简单配合就能够打出非常好的成绩来。尤其是机甲、坦克之类重型武器引入战场，如果与单兵配合推进是很容易突破敌人防线的（如果敌人有防线的话）。

如今游戏中已经提供越来越多的内置语音设备，比如腾讯为了推广自己的QT语音对抗YY，在自己运营的许多游戏里内置语音系统，实际上只要我们手边有话筒就可以实现简单的交流。不过个人对现在枪战游戏内的总体语音环境可不乐观。如果说有人在文字聊天频道里口出诳语我们还可以当作没看见，这语音频道万一开通还不变成玩家对骂的“第二战场”？而且面对来自大江南北的“中国好声音”，官方它也搞不了关键字屏蔽那一套啊。

风云涌动——2012电竞大事记

■晶合实验室 Joker

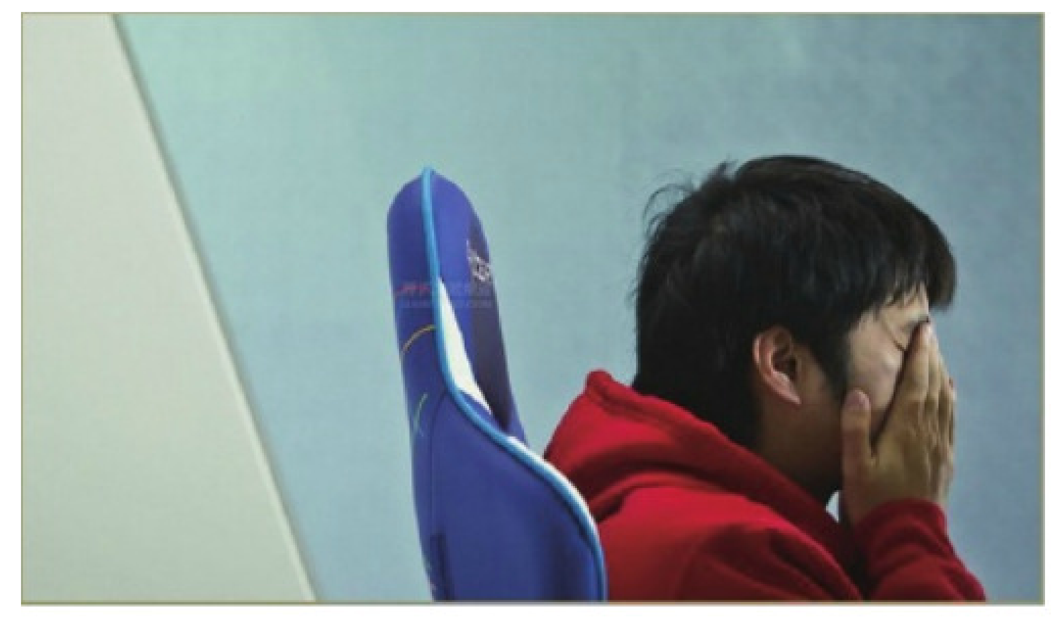




玛雅人的预言又一次被证明了是凡人们自己杞人忧天，正在阅读这篇文字的你，就是见证者。地球虽未毁灭，但无可否认，2012是不平凡的一年，我们可以给它冠以欧洲杯年、奥运年、大选年等等名称。而对于电竞圈来说，这一年的精彩不遑多让。那么，接下来就让我作为一个见证者和记录者，同大家一同整理、分享一下这一年来的电竞大事，认识和了解一下那些一直在努力奋斗的电竞名将吧。

一场中国电竞迷心中最看重的盛会——WCG

这个曾经被誉为电竞奥运会的盛大典礼已经不复当年荣光，很无奈，但这是事实，赞助商的单一化让这个盛会变得越来越像一个私人展会。作为最大的赞助商三星有足够的理由让自己的产品得到更多的宣传，于是传言的手机奥运会似乎就真的与我们不远了。越来越少的比赛项目让这个曾经的“奥运会”早已名不副实。这是我们希望看到的么？中国电竞爱好者对WCG的热爱由来已久，他承载了无数少年的梦想，“魔兽”“星际”“实况”“铁拳”，各个项目的爱好者都能在这里找到自己追求的最高荣誉。它催生出了如Sky等全民电竞偶像，承载了一代人的电竞梦想。我们不是先知，也没有途径能够了解到举办者最终想把WCG变成一个怎样形式的比赛。但就目前的情况和近些年WCG的走向来看，笔者不得不持一个悲观的态度，也许那些曾经的辉煌盛世，只可能存在于我们的记忆之中了。



WCG2012，Sky最终未能实现他三冠王的梦想。这个中国电竞的标志性人物的未来将会何去何从？

一个立志行业规范化的组织——ACE

电竞行业要规范化这是无数从业者的共识，也是任何行业想要向前发展的必由之路。但介于电子竞技整个行业从业人员年龄偏低、人员更



ACE DotA职业联赛和ACE联盟都是国内电竞人为规范行业所努力出的成果

更迭周期较短的特点，想要进行规范化管理是非常困难的。但即使困难，也需要我们去做。在这个背景下，职业ACG联盟应运而生。这个各俱乐部共同为规范行业而推出的组织前景会是怎样我们不得而知，能不能成功也不能保证。但这至少是这些电竞人为整个行业的利益在做的努力。其管理下的ACE DotA职业联赛也成功举行了第一赛季，前路任重道远，但正在从零开始，在做，就有真正完成规范的一天。

一群曾经让我们为之疯狂的“打魔兽的”

《魔兽争霸Ⅲ》是一个曾经让无数电竞爱好者为之疯狂的项目，但是它老了，离彻底消失在人们视野中的时间也越来越近。本届WCG项目或许就是它的谢幕战，参赛人数仅有8人，这比起当年动辄数百的参赛选手显得英雄迟暮。曾几何时，这四个种族互相争斗的故事让我们为之疯狂沉迷，那些处于巅峰的选手成为大众偶像。“木瓜大战”“木盖大战”成为了玩家争相追逐的经典。如今，这个承载了我们最初梦的项目就要彻底离开我们了，有不舍，有无奈，但这确实也是必然。最后一届WCG的四强，巧合也好，天意也罢。奉献给了玩家一个四族争霸的美妙过程。Sky最终未能三冠，Moon和Fly100%也未能拿到他们职业生涯第一个也极可能是最后一个WCG冠军，倒是Ted给了我们惊喜，“退役复出流”的奶茶店老板用最弱势的UD夺冠，“阿尔萨斯王子登上冰封王座”的戏码被小胖在现实中真实上演。

到了最后其实这些都已经不重要了，许多年后我们会记住曾经有一款游戏让我们如痴如醉，有一群选手让我们成痴成狂。曾经那些熟悉的“一波流”“天地双鬼”都将成为我们有关于青春，有关于电竞的回忆，这样，也就足够了。

一个高举官方大旗的比赛——竞游ECL

当电子竞技被国家体育总局列为中国正式开展的第99个体育项目（注：现已重新定义为第78项体育运动)后的很长一段时间，都只有一些“民间组织”的比赛，电竞是草根的也成为了大众普遍的看法。其实，这个行业背后一直都是有一个官方组织的，它就是中国电子竞技运动发展中心。而且近些年，中国电子竞技运动发展中心组织举办的具有官方背景的比赛：竞游ECL也渐渐成为了国内一个成熟的赛事，能够吸引众多国内外职业选手的参加，也有着不错的群众基础。别人打着振兴电竞的旗号我们或许会认为是笑谈，但它这么说却着实让我们兴奋，不为别的，就为其代表着一个官方的态度。要想成为世界一流的成功赛事，ECL还有很长的一段路要走，怎样将官方的影响力、号召力和成功的商业化组织运作结合起来，这是未来的ECL需要探索的，但是它的前景是值得期待的，毕竟它扛着官方这面大旗。

一个新的希望和另一个老的坚守——NSL与G联赛

作为世界范围内RTS类型的竞技游戏的扛鼎之作，《星际争霸Ⅱ》的人气自不必说。世界范围内的比赛层出不穷，虽然依旧是韩国人处于领先的状态，但却不像“星际”时代那样领先其他国家选手几个档次，在这个项目上让其


“奶茶店老板”Ted带给了我们最大的惊喜



Ted功成身退，他的小店将会成为他日后工作的重点



有着官方背景的ECL



NSL已经基本可以代表国内“星际2”的最高水平


国内老牌传统赛事G联赛

他国家选手也有了可以与韩国人一战的底气。整体实力的差距在缩小，在比赛上，虽然比不了韩国联赛系统和成熟，但是国内还是有一些成熟的比赛，无论是影响力还是比赛的专业性，都达到了一个很高的水准。其中的佼佼者便是由国内两大游戏转播媒体NeoTV自主创办的面向全世界放送的电子竞技明星电视联赛：Neo Star League（简称NSL）和由游戏风云主办的G · League（G联赛）了。前者刚刚举办，就俨然已是国内专业“星际”比赛，比赛选手已经可以说是全国最顶级的。后者已运营多年，作为一个综合性赛事，项目全面和专业策划的转播流程成为了其最有代表性的标志。前段时间两家大佬因为某赛事产生了一点冲突，但这一新一旧两个赛事都是目前国内屈指可数的各个方面都十分出色的赛事，不要因为一时的冲动而使目前这本就不甚太平的电竞市场再掀波澜，双方可以说是行业内的领军人，巩固当前市场应该远比内斗而造成市场崩盘要更有意义。

一片另辟蹊径的战场
——K1联赛/F1天王赛等“特型”比赛

从一方面来说，K1是一个受众面非常狭窄的比赛，因为它的项目只有《跑跑卡丁车》和《CSOL》，但它同样也可以说是观众最多的电竞赛事之一，因为它有传统媒体中最重要的一块：电视即时转播的支持。同样F1天王赛也只有DNF这一个项目，但是，其背后有着腾讯庞大的用户群。这类比赛虽说是相对“小众”，但随着厂商的投入加大，比赛组织的规范有序，比赛项目在竞技性上的相对短板被成功的赛制和成熟的转播补齐。并且项目在核心玩家眼中的竞技特点也不逊色于主流电竞项目。

这类成熟的“特型电竞”其实也是整个电竞环境下极其缺少的。电竞项目的百花齐放，才能满足各样的玩家。这对电子竞技行业的向前发展，是有益无害的。

两个必将在今年掀起电竞热潮的MOBA游戏
——LOL和DOTA2

关于这两款游戏想必不用我再做赘述，2012年LOL在全国范围内的火爆一定会在今年延续，作为腾讯的“面子”产品在国内一定会尽最大力度进行推广。DOTA2作为DotA的“技术升级版”对于原先DotAer的吸引力不必说，而所有在测试阶段玩过它的人几乎都在称赞其已经将此类游戏做到了顶级，内容和受众都不必发愁，而背后的“阀门”公司又财大气粗，一切成功的先决条件都已具备，成功似乎水到渠成。国内的各式比赛也开始将这两款游戏作为主要项目，对于广大玩家唯一的疑问恐怕就是 DOTA2何时在国内正式运营了。

一支收获颇丰的战队——iG

2012年是iG迸发耀眼光芒的一年，大大小小的比赛中的表现，充分证明了iG的实力，从包揽G联赛、西雅图国际邀请赛、ACE联赛这三项国内外含金量极高的比赛冠军上就可看出，iG在经历了建队初期磨合的阵痛后，已经完全步入正轨。而在这些稳定的成绩背后，就是平时的刻苦训练了。同时结合iG以往的比赛成绩，我们可以发现iG建队后的成绩一直都很稳定，即使在所谓的成绩并不理想的2011年，虽然并



F1作为一项“特型”赛事在今年会有怎样的发展?



K1这个“小众”联赛整个过程却非常专业



DOTA2作为DotA的全面升级版，玩家群体是毋庸置疑的



《英雄联盟》能够在今年掀起多大的电竞热潮？其背后大佬腾讯的作用至关重要

未拿多少冠军，但往往是前四名的常客。这就使得随后的爆发一点也不出意外。随着成绩的越来越好，iG也正在完成着一支豪门底蕴的积累。

一个从业者的总结和希冀

2012年电竞总的来说整体仍持续着一个平稳发展的趋势，各项比赛也基本能够覆盖全年，但电子竞技与网络游戏曾泾渭分明的界限正在逐渐模糊，而随着《DOTA2》《英雄联盟》等全球范围内持续火爆的MOBA游戏的推动下，逐渐催生出“网络电竞游戏”这个慢慢成为主流的事物。随着互联网的大范围普及，电子竞技正全面进入网络对战时代已经是大势所趋。反观传统的电竞项目，RTS类“魔兽3”正在退出历史舞台，成为绝唱已是不争的事实。即便它在中国电竞玩家心中占据着无可动摇的地位，也避免不了烈士暮年的现状。而如今世界范围内当家顶梁“星际2”虽然火爆，但在中国依旧面临着玩家基数小，关注度低的困境。而FPS方面更为惨淡，随着CS彻底离开舞台，甚至没有一个名正言顺的接替者。不过我们可喜地看到了《CS：GO》这款CS正统续作的面世，能否达到CS当年的高度，就得等待时间的验证了。而电竞项目中尚属“偏门”的体育类、格斗类游戏依旧保持着不温不火的势头，玩家基础相对较薄弱，关注度不高是这类游戏一直都面临的问题。凭着核心玩家的支持和几个传统悠久的赛事，也撑起了一片小天地。相对于电竞大火的2009年前后，如今的电子竞技行业也已趋于平稳，现阶段的首要因素是行业规范。电子竞技从诞生到发展不过十数年，如此年轻的一个行业肯定有其不规范的地方，这需要的是多方的努力。无论是职业选手的自律，还是行业从业人员的专业培养，对于电子竞技这个新兴产业都是十分重要的，因为我们现在做的就是这个行业根基的积累和沉淀。

电子竞技认定的基础不会变，仍将是“利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。”但今后可能会将原先对于竞技项目的固化思维打破，竞技游戏面向网络化。不止于传统的RTS、FPS游戏，更多的轻型竞技游戏凭借成熟的运作和特有的竞技特性成为稳定的竞技项目。行业的规范化和专业化越来越好，完成第一批专业电竞从业者的培养。找到一个比赛和营收的合理配比，吸引到更多赞助商从而举行更多有影响力的比赛，国内电竞联赛也能够正常运转，整个行业进入一个良性循环。

2012已经结束，往日的辉煌已成过去（虽然也有诸如印度ICG这种最终沦为笑柄的比赛）。2013年已经开始，电子竞技发展的根基是群众的热情和梦想，以前如此，今后也同样。但单纯依靠这些是远远不够的，我们需要的是形成一个健康发展的行业链条，要有稳定而多样化的盈利模式。在电子竞技这个领域，需要形成通过俱乐部联赛、广告商冠名、职业选手转会、门票收入、赛事的电视网络转播、广告投放等多种方式来盈利的产业发展模式。只有这样，才能够真正的保证电子竞技行业能够有持续稳定的发展。作为普通的电竞观众，支持国内电竞选手，使电竞氛围更浓厚，一如既往的灌注我们的热情和梦想，这样就足够了。



西雅图黄金邀请赛的奖金之高吸引了全球眼光，而iG的成功插旗也让国人扬眉吐气



StarsWar7世界总决赛同样也办得有声有色


电子竞技的根基就在于我们的热情与支持



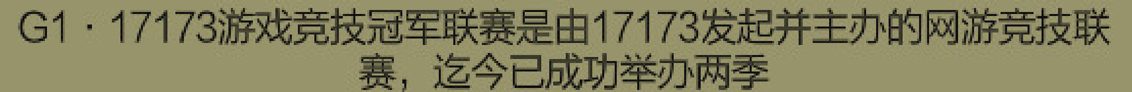
印度的ICG比赛最终成为了大家的笑谈

2012电竞赛事不完全记录

（限于篇幅只能以影响力较大的赛事为主）

名称	时间	项目
WGT 2012线下总决赛	2012.1	DotA\星际争霸Ⅱ\英雄联盟
G-1联赛第三季	2012.2	DotA\核金风暴
NSL2012第一赛季	2012.2	星际争霸Ⅱ
ECL2012第四赛季	2012全年	DotA\反恐精英\星际争霸Ⅱ\实况足球
WCG世界总决赛	2012.11	魔兽争霸Ⅲ\星际争霸Ⅱ\穿越火线\DOTA2\FIFA12
StarsWar7世界总决赛	2012.6	魔兽争霸Ⅲ\星际争霸Ⅱ\DotA\英雄联盟
G联赛	2012全年	DotA 星际争霸Ⅱ\魔兽争霸Ⅲ
腾讯TGA大奖赛	夏季赛2012.6	腾讯旗下游戏\冬季赛2012.12
世纪天成K1电视职业联赛	2012.6、2012.11	跑跑卡丁车\反恐精英OL
世界电子竞技大师赛（WEM）	2012.1	英雄联盟\星际争霸Ⅱ
暴雪战网世界锦标赛	2012.11	星际争霸Ⅱ\魔兽世界（竞技场）




G1·17173游戏竞技冠军联赛是由17173发起并主办的网游竞技联赛，迄今已成功举办两季



GIGABYTE冠名赞助的第七届StarsWar国际明星邀请赛



WEM再度复活



WGT已经走过了6年的发展历程

Joker：“空之轨迹”作为日系RPG的代表作品之一一直都有大量拥趸，而其丰富的剧情故事也是玩家所津津乐道的。本文作者选取了游戏中一个高人气角色“小奥”作为主角，给我们讲述了一个关于“爱”的故事。“爱”这个主题一直都是大家喜闻乐见的，不是么？



埃雷波尼亚之刃

■四川 Ranga

“我，穆拉·约瑟夫·弗里德里希·范德尔，在空之女神和皇帝陛下面前起誓，追随和保护奥利维特·莱斯·路易·阿诺尔皇子，直至生命终结。”

一

宝座上的男人在听完我的誓言之后，并没有减少一丝凝重的神色。殿堂内金碧辉煌，而那个男人的身边，却仿佛笼罩着一团灯光无法穿透的阴影。“他是我的儿子。”男人说道。真是奇闻，女神之下至高无上的皇帝陛下，居然也有几分无奈和疲惫？

“我们范德尔是为了护佑皇室而生。”从我记事起，族中长辈们无一不带着这样骄傲的口吻念叨着这句话，仿佛那就是我们的家训。父亲——皇帝陛下的亲卫长，为了皇家的安全总是早出晚归，有时候甚至数日不能露面；母亲则是每天花很长时间跪在女神像前，为了父亲的平安虔心祈祷。妹妹克莱尔仍在天真烂漫的年纪，在母亲的有意纵容下任性地成长。“我有一个为了家族使命不得不循规蹈矩、学这学那的孩子就够了！”，有一次我听到她对父亲这么嚷道。克莱尔无需多才多艺或者德容无双，范德尔家的小姐们从来都衣食无忧。

奥利维特皇子吗？秋日宴会里见到的那个在喷泉边嬉戏的金发小男孩？我还记得他母亲当时身着飘逸华服坐在喷泉旁，一边用从很远的南方贸易得来的象牙镶嵌黄金与宝石制成的鲁特琴演奏着缓慢而抒情的乐曲，一边以母亲们独有的温柔宠溺的目光注视着在自己身边捣乱的儿子。他的父亲和我的父亲坐在一起，畅饮着第一批收成所酿制的新麦酒，计划着冬季的狩猎。现在想来，那时的音乐在皇子的“帮忙”

下竟然出奇地和谐，而那对金发母子在秋日的和煦阳光里，无意中构成了世间任何一位画师都乐于去描绘的美丽画卷。

那个秋天的事情之所以这样记忆犹新，是因为它不同寻常地短暂，而接下来的冬季比以往任何一年都要严酷和漫长。奥利维特皇子的母亲，陛下的侧室依内丝夫人因为严寒而染上恶疾，不久便于为她而建的离宫里去世，与当时身在北疆赈济灾民的皇帝陛下永诀。而我的父亲随后则在奔赴北疆护卫陛下的途中，意外地死于一场山贼的伏击。

皇帝陛下失去爱妾后伤心欲绝，毕竟当年他为了迎娶侧室，不惜与以一夫一妻为律的七曜教会交恶，甚至放出要摆脱亚尔特利亚法典国的干预、自立教会的话来。直至财政大臣们筹措出了为各地教会新建教堂的资金，这场危机才得以稍稍化解。陛下为了庆祝新婚，减少了全境内三年的税收，又在帝都郊外兴建了专供侧室居住的豪华离宫，好叫天下人都不能对依内丝夫人的尴尬身份侧目。

……他是他的儿子。而我是一名为护佑王室而生、因父亲的过早离世而承担起家庭重担的范德尔。除了遵命发誓之外，还能怎样？毕竟，我也只有7岁而已。

二

丝普琳离宫的华丽与精美举世无双，与此相比，其建成的速度与被主人废弃的速度也快得令人咋舌。在陛下迎娶侧室依内丝夫人前不久到其离世前两个月的六、七年间，离宫就已建成；而她的葬礼结束后，陛下就再也不曾踏足离宫。在管家的带领下，我进入了那个与我彼此命运紧密相连的男孩的卧室。

侧室遗孤小小的身躯与宽敞的房间形成了鲜明的对比，冬天的冰雪已经融化，好奇的鸟落在窗外，探视着宫殿里的一切。那孩子转过身来，眼角明明还挂着泪滴，却绽开了快乐的笑脸：“啊，范德尔家的穆拉，你是来陪我玩的吗？”

“鄙人穆拉·范德尔，从今日起陪伴殿下左右，护卫殿下安全。”我单膝下跪，沉声允诺。

“你来得正好，我们一起去追那只跑进离宫来的小野猫吧！”说着伸手将我拉起来，向庭院跑去。

“什么……”

无法想象我担任护卫工作的第一天，所做的事情不过是陪伴一个身份高贵的5岁小孩追猫爬树、捉弄侍从和园丁，他甚至试图让我和他一起溜出离宫——当然失败了。这项我本就不以为然的家族使命在我心里比以前更加荒谬，使我在本应天真活泼、充满希望的年纪就开始嘲笑自己的人生。

奥利维特·阿诺尔殿下是皇子，因此也躲不开身为皇子必须经受的训练和教育，然而他似乎生来就有一种捣乱和搞笑的天赋——说不上这种天赋与他从母亲那里继承来的音乐天赋相比，哪种更强。文学课程里他无视严谨的公文技巧和外交辞令，极度偏爱辞藻华丽的诗歌；政治和经济课上他总是心不在焉；神学课程则是他的午睡专场；每次骑术课他都试图骑马从王宫溜出去；导力理论课上他倒是听得津津有味，可提交的设计和答卷却总是叫人哭笑不得。帝国的皇子自然也应当精于武学，可我们的奥利维特殿下却不肯练习扎实的拳脚和刀剑功夫，选择了导力魔法和导力枪这类投机取巧的武艺。

很快，那些曾确信皇帝陛下会因对侧室夫人的宠爱而传位于庶子的人转而向嫡长子殿下阿谀奉承，再加上皇帝陛下自己对二儿子的疏离，离宫的日子变得比任何时候都要清净。不过，也有一些愚不可及的势利鬼因对奥利维特皇子有意不尊而受到了陛下的严厉惩戒。毕竟，他是他的儿子。

三

“哼，我才没有藏管家的假发！”

……

“穆拉君，我们去听听父皇和奥斯本大叔在说什么吧！”

……

“果然是卡尔瓦德造的瓷器，连破碎的声音都那么美。什么？是南部省区献给父皇的贡品？哎呀呀穆拉君，这么重要的事情你怎么不早说……”

……

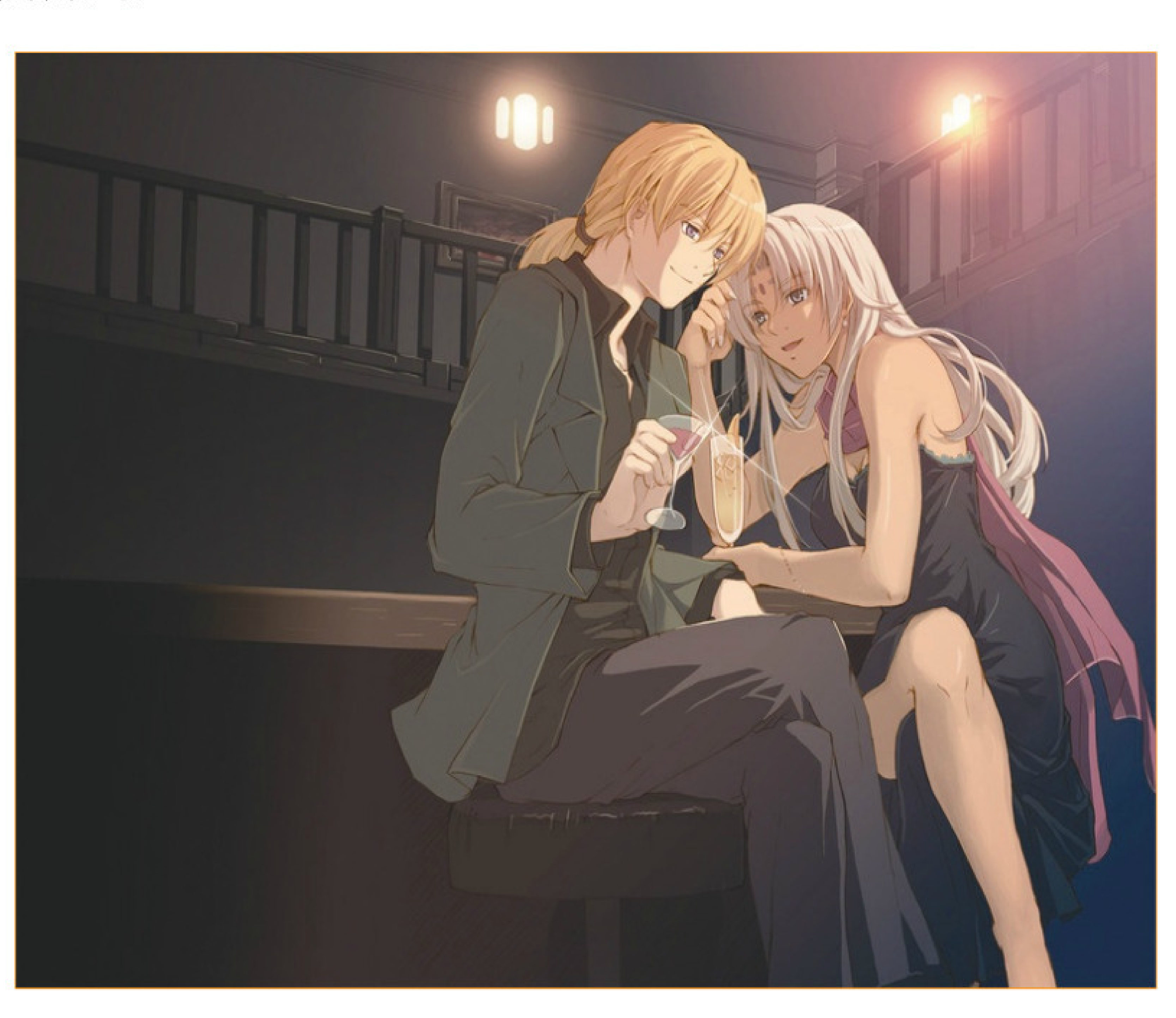
“美丽的侍女姐姐，请不要抛下我一个人……”

……

“穆拉君，请转告扎克斯少将，我正因为青春的忧郁而彷徨，憔悴得就如被风霜浸染的枯叶，无力离开温暖舒适的床。”

……

“你难道不能从这支曲子里感受到我浓浓的爱意吗，亲



爱的穆拉？”

……

“呐，穆拉君，听说西市里新来了不错的巡回艺团呢。我们去拯救那个传说中的银发小舞娘吧！”

……

“讨厌啦，人家只不过到这个山清水秀、充满田园风光的地方寻求女神赠与的灵感，你就禁不住对我的思念突然出现在猝不及防的我的眼前。也好，我们趁机私奔吧穆拉君！”

……

“我决定在帝都的皇家音乐厅举办一场华丽的个人独奏会！”

……

慌乱又荒唐的十年居然就这样过去了，那时的金发男孩如今也成为了一个颇有副好皮囊的金发少年，而我居然也因为自己保姆一样的工作，在达到入伍年龄后，获得了少尉的军衔。

不变的是我压抑着的忿忿与不屑。我坐在范德尔宅的书房，在一卷卷作战地图和沙盘地形图中间，回想着十多年前稚嫩的自己在同一个地方对父亲提出的大声质问：“既然是军人，为什么不守卫边疆、征战沙场？为什么要不顾尊严，给拥有特权的个人以锦上添花的保护，而不是为了手无寸铁的人民挥剑？”

“哎呀哎呀，哥哥又板着脸啦。这样下去可没有哪家小姐敢嫁给你哦！”克莱尔小猫似地从门缝里探进头来，眯眼笑着徐徐进屋，在我面前放上一杯热腾腾的红茶。“看这样子，一定是那个轻佻的大赖皮蛋又闯祸了吧？”春秋轮转，那个与“大家闺秀”四个字毫不沾边的小野丫头如今也出落得亭亭玉立、娇俏可人，感谢女神，幼年的磨难没有带走她快乐活泼的天性。

“那个混蛋，这次趁我参加对利贝尔王国的作战会议两天不能离场的机会，没和任何人打招呼，一个人乘导力列车跑到了南部边境。”我咬牙答道，无辜的书桌也挨了一拳。

“啊？！这可怎么办……哥哥你不去追他吗？”

我抬头看向一脸关切的妹妹：“不，我准备向陛下递交辞呈。如果不能保家卫国，军人的身份对我没有意义。将生命和才能浪费在一个荒诞不羁的纨绔皇子身上，是对我的侮辱。与此相比，我宁愿受罚。”

“可是……”

“我知道‘我们范德尔是为护佑皇室而生’。”我使劲哼了一声，对这所谓的使命致以最全力的鄙视，“然而他身为皇子，怎么可以毫无身为皇子的自觉？怎么能够时时随兴所至、任意妄为？怎么可以总是放肆胡来，弃自己的安全于不顾？！”我愤怒的质问随着情绪的宣泄，听起来越来越像野兽的嘶吼。

“我明白了，”这个14岁的小丫头居然笑了起来。这样出奇的冷静，也不知道遗传自父亲还是母亲。“哥哥难道不觉得，这些其实都是你想要亲自从皇子那里得到答案的问题吗？哥哥也没有发现，自己是因为对那个家伙非常关心，所以才会那么生气吗？可是如果他那样让哥哥讨厌和烦恼，哥哥怎么还会关心他呢？所以说，那家伙一定有些地方，是哥哥喜欢或者与哥哥相似的吧？”

“啊……”满腔的不满与怒火不知道跑到了什么地方，我一口饮下克莱尔沏好的红茶，站起身来揉了揉她的棕色鬈发，头也不回地往外走。“我要出门一段时间，你别只顾贫嘴，要好好照顾母亲。不然我回来后就答应卡普亚男爵家的求婚，把你远远地嫁过去喝西北风。”

四

埃雷波尼亚帝国南部的山脉连绵起伏，恢弘壮阔。越过南部的山区，便能进入此次战争的敌国利贝尔王国国境。南部边境的人口已经比北部平原地区稀疏很多，只有几座小小的村庄点缀在山间盆地里，充当着南北交通中的驿站。依据帝国军人的情报，我果然在古罗尼山脉的北麓乡村找到了他的踪迹。

帝国的二皇子立在村外的山巅，在傍晚漫天的霞光里，面对着南方的广阔大地弹奏着鲁特琴。从《星之所在》到《琥珀之爱》，转换得毫无破绽，好似这样两首忧伤而深情的乐曲本就不可分离。绿色的连绵群山中间目力可及之处那片苍凉的焦土，仿佛是这悲歌中最沉重的音符，在我的眼睛和心里刻下深深的划痕。

“奥利维特。”我走至他的身边。是从什么时候开始，不再称呼他“殿下”的呢？这个赖皮蛋果然一点也没有让人尊重的个性啊。

“啊，穆拉君，你还是来与我共享这样的美景了啊。”

“我一直想知道，却一直没想到问你，”我无法做出他那样轻松的表情，“为什么？你到底想要什么？”

“看啊，多美的晚霞，还有在这蜜一般光线中的山峦和大地！父皇陛下就是在这样的黄昏遇到母亲的呢。”

那个赖皮蛋见我直盯着他毫无放弃的意思，只好叹口气，反问道：“那么穆拉君，你又是为什么呢？”

“因为我在您父皇面前立了誓。”



也是后来才参悟的。当时只是出于一种求生本能，或者说是皇族成员在千百年明争暗斗中培养来的自保天赋，保持着沉默……和闹腾。母亲的死，一定能够平息皇后和皇兄方面的嫉妒，也一定能够挽回教会的面子。但是无论哪一方所为，或者第三方为了达到某种目的而讨好其中一方或者双方，你父亲都是在这场阴谋中因对我父母的忠诚而牺牲的无辜者。抱歉呐，了解到部分真相的我一直试图让你置身事外，不希望你再成为另一个为皇族牺牲的范德尔，可是好像从未问过你的意愿呢，抱歉呐。”

我说不出话来。眼里泪水在打转，而紧握的双拳在颤抖。

“所以啊穆拉君，影响帝国前景的可不只有皇族，还有那些心怀不轨却能够沾染权力的家伙们。这些心中没有爱的人，却拥有毁灭他人幸福的能力。我记得父皇和母亲相爱时的样子，也记得他们爱我时的样子……爱这样美好的事，绝不应该招来飞来横祸或灭顶之灾。阻止他们，这就是我想要做到的事。不过，这可不是一件能一蹴而就的事呢。这次哈梅尔的惨案十分突然，对利贝尔的宣战过程也十分可疑。近年国内的主战派本来已经式微，开战时帝国军方面的准备却意外地充分，叫人不得不在意呢——所以我就更名易装来到这里，也许能在暗访中找到一点线索也说不定。”

“帝国军少尉穆拉·范德尔愿追随奥利维特皇子左右，协助和保护皇子。”我终于找到了自己往日的冷静嗓音，单膝下跪，给出发自内心的允诺。这一次，我两手交握着刀柄的末端，将军人的利刃稳稳地立于地面。

晚霞的颜色越来越深，紫色的云彩在浅蓝黑的天空中留下梦幻般的印记。星辰初现，虫鸣慰藉着寂寥而伤痕累累的土地，以及在这土地上徘徊着的纯净魂灵。在越来越昏暗的天色里，我看到金发的皇子笑眯了眼：“我亲爱的挚友，今后也请继续关照我这个彷徨着追寻爱的诗人、天才演奏家、爱与和平的使者，奥利维尔·朗海姆吧！”P

“为什么？”

“因为这是范德尔家男人的职责和宿命。”

“为什么？”

“因为皇族是深深影响帝国前景的一群人，他们的安全就是国家和人民的安全。”我一字不错地背出了当年父亲在书房里给我的回答。

“那么穆拉，我让你失望了吧？”整天嬉皮笑脸的赖皮蛋露出少有的真正忧伤的神色，不等我斟酌回答，就继续道：“我这样一个违背教会法典出生的浪荡皇子，似乎和帝国前景毫无关系呢。啊，母亲在世的时候，父皇大概的确考虑过立我为皇太子。但母亲很快就走了。有时候，爱也会造成无意的伤害呢。”

在我惊疑的神色中，他继续望着远方，像是在讲一段与自己无关的故事：“母亲去世之后，我很伤心，父皇又远在北疆不能立即返回，于是我常常一个人去女神那里寻求安慰。一次，我在神坛底下哭着哭着睡着了，醒来的时候却听到一个女佣关于自己参与谋杀皇帝宠妃的忏悔。”

“啊？！”

“母亲那样年轻，那样健康，那样地沉浸在与父皇相爱的快乐里，怎么可能轻易死于风寒？年幼的我那时是多么愤怒，恨不得立刻揭穿这个令人发指的可怕阴谋，而我那时也正打算那么做。可是我幼稚的谋划很快就被另一个噩耗打断了。你的父亲，在离开帝都北上的途中遭到伏击牺牲。奉父皇之命守卫离宫的他本来不用离开帝都，一定是母亲的死有什么蹊跷，使他不得不亲自向父皇说明。你父亲那样好的身手，怎么会被区区几个山贼土匪所伤？恐怕……是暗箭难防。”

“谁？！”我声音嘶哑地挤出一个字，几乎就要上前抓住他的肩膀，使劲摇出某个邪恶的名字。

皇子摇了摇头。“不知道。这些事件中的玄机，我





大软微博话题

《刺客信条Ⅲ》破解版泄露问题让有关于游戏正版与盗版的争论再度甚嚣尘上，支持正版是作为媒体人和游戏从业者所应有的认识，但就国内游戏市场的特殊性来看，单纯的强调支持正版到最后只会成为一句口号，很难实现。你对这个问题有什么样的见解呢？不妨来大软的微博http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft一起聊聊吧。

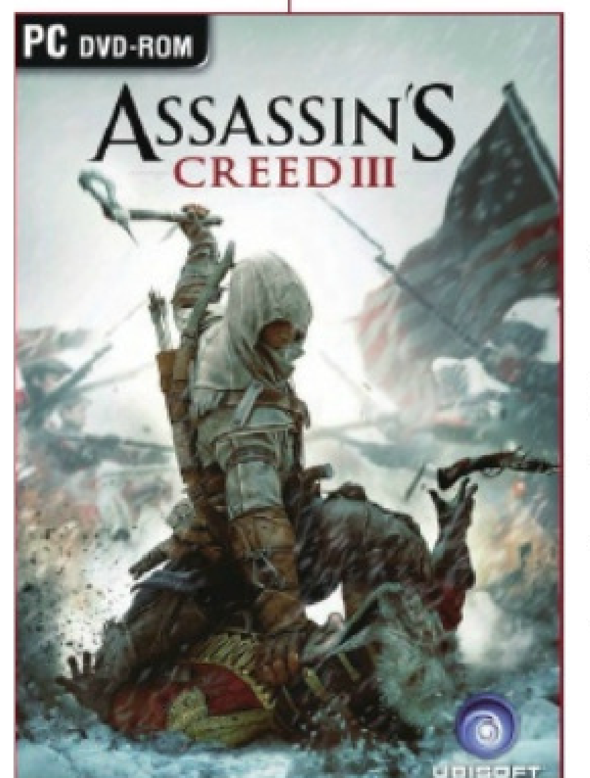
本期应用话题：#大软话题#最近由《刺客信条3》引发的关于正版和盗版的论战成为热门话题。某单机游戏站长表示："正是这些人（破解下载网站）的努力，才维系住中国仅有的单机用户群体，不至于被网络游戏和网页游戏全部洗劫干净。"你对这样的说法怎么看？在怎样的前提下，你会决定购买正版单机游戏？

_尸哥_一个人的雨_：唉，买正版买盗版，良心问题……如果自己辛苦努力的结晶，被别人零付出就拿来用，你是一种什么心情？！换个角度，谁都想吃不要钱的午餐？两难的境地。天朝玩家还是没有正版意识，不过这也是生产力水平不发达，百姓经济实力薄弱造成的。如果家家都吃得饱，不愁吃不愁穿，哪儿还有这么多问题。

styang2011：目前还是学生，没有收入，不得不玩D版。等找着工作了就有实力买正版了哈。

大叔也温柔：其实一款游戏现在也就几十块钱，能买正版还是尽量支持正版，但是不反对别人下盗版。

抚琴独歌是只猫：对于游戏玩家来讲最重要的还是游戏的品质，虽然大背景下免费渠道过多，助长了支持盗版的风气，大部分玩家已经习惯于直接下载或是买盗版盘，但对于好作品玩家还是会买账的，我还是支持购买正版，因为买的不仅是一部游戏，还有对未来更好的游戏的祝福和希望。



香橙volunteers：喜欢单机游戏，但在国内不仅没有正版卖，更没有本地化（很多经典大作没有汉化 相信很多玩家都不能接受吧），有些事情请不要站在道德的高度来指责。

merlinpinkst：我想对他们说："既然把单机描述得这么惨了，就不要互相打了吧几位……"

雨辰：这句话本末倒置了。应该是如果单机游戏没有那么多盗版，能赚钱，开发商也不会一股脑儿都去开发网游了。

大约在冬季：入正还是要的，进入大陆市场本来就是难得的事，80块钱真心白菜价了。

MrFire：其它国家也一样，我朋友在美国，打了一个月临工才买的正版BO2 || **飞奔的洋山芋：**一个月才三四千块工资，一个正版就得花掉十分之一不止，真心买不起，这是我们国家特殊国情导致的结果！

婵阿宅HOMEY：靠免费下载维系下来的也是"伸手党"，对行业的发展半点意义都没有，这种说法很牵强。我自己玩的游戏也是盗版占90%，有爱的品质有保证的系列，像战神，GTA等会第一时间入首发，再就是纪念性质的游戏，MM、DND系列，漫长的旅途，猴岛等，还有PSN上会买些老游戏。国内这么多年没出过单机代理了，支持下吧。

XiPangJi：我觉得是自己喜欢的，或是该游戏自己很感兴趣的我会买。生化危机系列、国产三把剑、轨迹系列、伊苏等，当年的红警、星际、War3，也都是正版。但有的例如"三国无双"这种实在不想买正版……

米斯特旦欧欧：当年玩着仙剑四，看着游戏结束那段文字，感觉心里各种不是滋味。若不是盗版的缘故，单机游戏也不会越来越没市场。游戏制作人的成果不被重视，导致有些游戏也都转战网游市场，毕竟得先填饱肚子再谈创作。

法西奥尼微博达人：多人游戏出色，有中文，或者自己真心喜欢的游戏会买正版。今年买了"刺客3""暗黑3""FIFA13"还有零之轨迹。

完颜熙亮新浪：习惯的就会被当作正常的。

MY_DSMBR：价值观的问题吧，还是以自律为主。最近把盗版游戏都删了，然后投靠steam，不过许多游戏玩不到正版也是硬伤啊。

爱玩游戏的刺客：首先，我觉得这种说法完全是强词夺理，比较扭曲，并且想掩盖一些东西！其次，我觉得只要这款游戏、这部电影、这张音乐CD值这个价，我都会义无反顾地支持正版！

少壮不努力_明年当学弟：要是游戏好，国内有代理，我是肯定会支持正版的。至于那些吃惯了免费午餐的人来说，也许转正不容易。之前国产单机比如仙剑，古剑和轩辕剑甚至雨血我都是怀着支持的心态购买并支持的。如果"使命召唤""战地"有国内代理，只要自己经济上有能力支付，首选正版。

蓝睿鹏：盗版固然不好，但中国对游戏的管理政策可以说是根本没有，要想单机游戏在中国出现在正版渠道一定要有制度来支持才行。

wsz1107：我不觉得这是个"鸡生蛋蛋生鸡"的问题。而且对于现在随便找个人出来动辄就能向道具网游里投进三位数四位数人民币的现状，我也不觉得现在的玩家真的是没钱才去玩盗版。当然某些作品真的是因为有关部门明令要求不能引进或是只能引个"特色版"，就算如此制作和下载破解版个人认为都不是一件值得邀功的事情。

Refrigeratory：大作有几个能买到正版的？不能鼓励大家都出国买进口货吧？况且现在多人模式越来越多，买到正版的没人一起玩这东西就少了价值啊。P

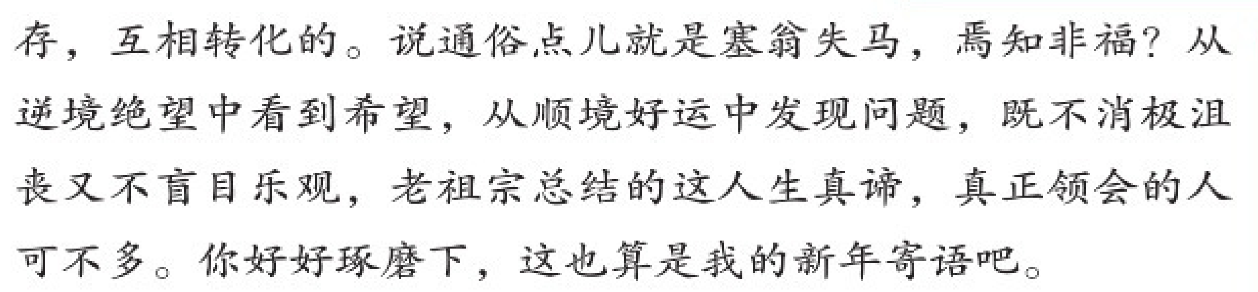
林晓在线

林晓：到微博上来找我，或者直接给我发信linxiao@popsoft.com.cn，林晓姐姐虽然喜欢隐身，可是常年在线喔。2013年，记得你有我这样一位朋友。

林晓姐姐，今年冬天我们这儿好冷，大雪似乎永远不会停，像是世界末日会来了一样。姐姐你相信真有世界末日吗？

■新疆　张丹

林晓：好了，2012年12月21日已经是过去式。大家不是都活得好好的嘛。电影《2012》引起的世界末日话题终于可以平息了。其实人家导演拍的是科幻剧，不是纪录片，早就告诉大家他只是在“虚构”，世界末日什么的就是菜里的肉汤里的骨头，是调制一部惊险刺激大片的最好原材料！这回玛雅人是躺着也中枪，谁让他们一直是神秘题材最喜欢的民族呢。你看西方影视作品就很少拿中国人来说事，因为中国的历史都有记载可查明明白白，想编造个什么东西都无从下手，当然，也不能排除西方人压根儿就不了解中国文化，所以无从开涮。据说玛雅人很不高兴自己家的天文学被当作世界末日存在的证据，不过咱们老祖宗早就说过，祸兮福之所倚,福兮祸之所伏，祸与福是彼此依存，互相转化的。说通俗点儿就是塞翁失马，焉知非福？从逆境绝望中看到希望，从顺境好运中发现问题，既不消极沮丧又不盲目乐观，老祖宗总结的这人生真谛，真正领会的人可不多。你好好琢磨下，这也算是我的新年寄语吧。



又是新年了，林晓姐姐的新年有什么打算？我马上就要参加高考了，三年苦读，就要见分晓了，我又紧张又兴奋，又有点害怕。不知道林晓姐姐还有众小编当年怎么高考的，有什么高考秘籍吗？

■湖北　灰太郎不吃羊

林晓：秘籍……我参加高考那年遇到一件大事，国家大事，差点耽误了学习……什么大事？不能说，说了你就能猜出我岁数了，哈哈，姐姐的岁数必须保密……高考虽然重要，但也要平常心对待，调整好心态，发挥出自己的水平，对得起三年寒窗，千日苦读，这就好。要相信天道酬勤，付出就一定会有收获。你一定会有个好成绩。

众小编的高考史？各有辛酸，各有精彩，一句两句说不完。你想听谁的故事？我好去八卦下，哈哈！

至于我的新年，要做的事情不多，人必须专心才行，我以前就是事情太多每件都做得不够专心，现在，我决定只专心做两件事——写作和策划图书，希望到年底能有个好成绩向大家汇报！

来，我们互相祝福，新年努力，皆有所得！

←《春夜幻想天》封面图

注解：一夕之君是我们的老作者了，大家看到的都是他的游戏小说。这一次，他将给大家带来的是一本城市浪漫爱情小说，展现出他温柔多情的一面。这本书来自我的策划，希望你喜欢，支持一夕之君。）

很久没有看大软了，今天看到新年的大软，感觉不错，有新年的朝气！只是，那些我熟悉的编辑名字都没有了，他们去哪里了呢？我真的只能在回忆中看见他们吗？

■四川　许磊落

林晓：大软不过年方十七，朝气蓬勃，正青春逼人，新年当然精神抖擞。那些你陌生的编辑名字很快也会熟悉，变成老朋友的。你会发现，那些新编辑的可爱有趣，活跃的思想和独特的看法——人人都独一无二啊！你一定会喜欢他们的。

至于老编辑们，虽然人离开了大软，心还是和大软连着，哈哈，时不时地也会回来给大软写文章，当作者，关心着大软呢！

所以，你就继续看大软吧，说不定哪天就有你记忆中的编辑名字写的文章，看看他们的写作水准下降了没。



快评

我比较看好Windows RT系统，因为它更偏向于PC平台，而Android和iOS的平板属于偏手机操作系统的设备，局限性较大。另外Windows UI从功能上来讲更适合平板，而Android和iOS都没能很好地利用屏幕空间，上面摆几个小小的图标，是严重的资源浪费。综上所述，谷歌和苹果是垃圾。

网友 圣诞雪人

Joker：这位读者的观点略有偏激，抛开系统本身不讲，三家公司的产品各有优点、各有侧重，满足了不同用户的差异化需求，还是值得鼓励的！

你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



编辑部的故事



漫画作者 NInia


一丝Blue→
话说，以前还有人把我的脑袋误认成雪球，差点丢出去了呢…(⊙o⊙)
LOL~
No! No! No!
哈哈哈——
噗~
-100
海参崴渔夫→
这样的一点小雪就把你们打败了吗？在这样的天气里更应该像男人一样战斗！
小编们已经开始打雪仗了….
编辑部里总是充满活力呐~（笑
HoHoHoHo
别跑！！！
吼！！！

热门应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	迅雷	2633
2	PPS网络电视	2589
3	格式工厂	2570
4	WinRAR	2511
5	搜狗拼音输入法	2432
6	Adobe Flash Player	2369
7	百度影音	2266
8	Windows优化大师	2257
9	歪歪	2171
10	iTunes	2159

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年12月

编辑点评：虽然WinRAR是国内电脑用户装机必备的软件之一，但对于疯狂的压缩包爱好者来说，基于CMD环境下的“UHARC”才是他们的最爱。这款号称世界上压缩比最高的软件能够给你出乎意料的效果，快找来试试吧！

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	Windows Phone 8手机	11.2%
2	Windows 8平板电脑	10.4%
3	NVIDIA 6系列显卡	8.0%
4	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	7.2%
5	固态硬盘	6.4%
6	头戴式移动智能设备	5.6%
7	安卓5.0设备	5.1%
8	游戏型高性能笔记本	4.8%
9	21:9显示器	4.4%
10	Wii U游戏主机	4.0%

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年12月

编辑点评：2012年底，有消息传出Surface Pro将在2013年1月上市，64/128GB版本的价格分别是899美元和999美元。据说Surface RT的制造商订单需求已经缩减至200万，也许就是为即将上市的Surface Pro腾出生产力。

2012年全球iPad应用下载排行		
排名	国家/地区	iPad应用占全部iOS应用下载百分比
1	俄罗斯	46%
2	荷兰	38%
3	挪威	36%
4	芬兰	35%
5	丹麦	34%
6	中国台湾	31%
7	西班牙	30%
8	中国	29%
9	澳大利亚	28%
10	英国	27%

数据来源：Distimo · 2012年12月

编辑点评：苹果的iPad系列产品在中国大卖热卖之后，如今战场已经转移到了欧洲各国。例如俄罗斯在2012年上半年平板电脑的出货量达到了118万部，并且全年有46%的iOS应用下载量都来自于iPad设备，真是令人惊讶不已。

2012年App Store与Google Play下载分类排行		
排名	分类名称	百分比
1	游戏	33.2%
2	小工具	8.1%
3	娱乐	7.4%
4	社交	5.5%
5	生活品位	4.9%
6	音乐	4.6%
7	拍摄	4.5%
8	生产力	4.0%
9	工具	3.8%
10	沟通	3.4%

数据来源：Distimo · 2012年12月

编辑点评：毋庸置疑，不论是iOS还是Android平台，无论是国内还是国外市场，游戏产品的下载量始终处于第一名的位置，吸引着无数的开发商与个人开发者的加入。激烈的市场竞争使得利润空间不断缩小，用户得到了最终的实惠。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	高德导航HD	Google Maps
2	Pinyin	开房利器
3	Ultra Contact	Phone+免费电话
4	手机铃音（随意换）	iWeekly 周末画报
5	随手记专业版	V电影
6	Office Assistant Pro	51银行卡管家
7	PowerCam	口袋购物
8	WeicoPro微博客户端	酒店控
9	12306订票助手	表情大全
10	手机铃声	51信用卡管家

数据来源：App Annie · 2012年12月22日

编辑点评：PowerCam最近可谓风光无限，先后荣登了近100个国家综合类或摄影/录像类免费软件的冠军。很难想像这样一款貌不惊人的拍照与图片处理应用能够拥有如此傲人的好成绩，这可能就是把应用做到极致的表现吧！

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	啪啪
2	手机QQ2012	指尖修图 SnapSeed
3	新浪微博	抬杠
4	百度手机输入法	快现
5	快播	专业摄影师图片社区 500px
6	优酷	TSF桌面 TSF Shell
7	360手机卫士	专业绘图 SketchBook Mobile
8	酷狗音乐播放器	百万瞬间 million moments
9	PPS影音	生活点滴 Viddy
10	UC浏览器v8	耐克健身俱乐部

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年12月

编辑点评：“啪啪”这个名字虽然容易让人产生误解，但是其实这款应用本身没有任何不和谐的地方，相反因为其创新、易于传播的方式而迅速火遍大江南北，成为近期最热门的免费社交应用，而其效仿者也是层出不穷。

2013年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款

收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010－88135623　88118588－8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





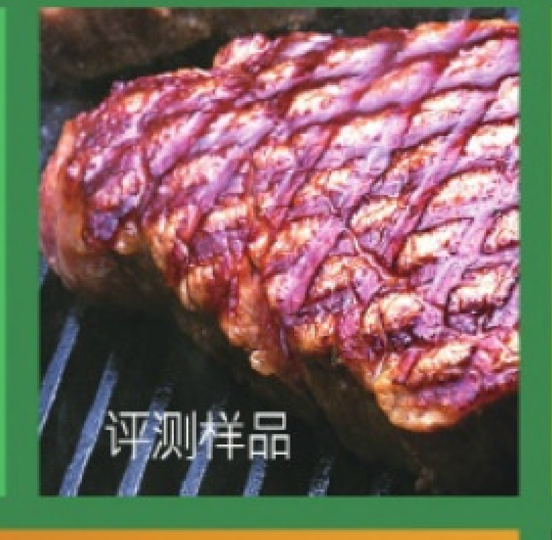
SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



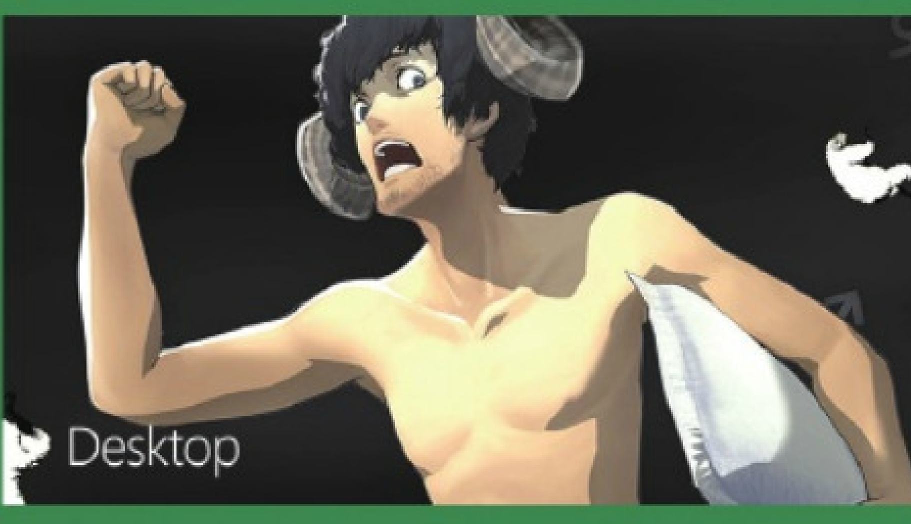
评测室



评测样品



放松



Desktop



抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑







写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
定价：¥10.00元　本期特惠价：¥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN